

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



BANDA DESENHADA E A INCOERÊNCIA ESTILÍSTICA

Rita Meireles Alfaiate

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2017

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Rita Meireles Alfaiate, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “Banda Desenhada e a Incoerência Estilística”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata



Lisboa, 15-11-2017

RESUMO

Na presente investigação de mestrado tratar-se-á de uma elucidação da problemática da incoerência estilística na banda desenhada, que se terá verificado durante a realização de um álbum deste tipo. Esta problemática será observada a partir do próprio trabalho original da autora, produzido no âmbito do Mestrado em Desenho, e a partir de outros autores.

Para uma melhor compreensão, será feita uma análise à obra de autores cujo trabalho revelou incoerência de dois tipos. O primeiro tipo, surgente de uma evolução natural do desenho verificável em séries de banda desenhada mais longas, onde procederemos à análise da obra de Charles Schulz e Quino; e o segundo, como fruto de uma intencionalidade que pretende adicionar um significado ou interpretação mais profundas através do seu grafismo, onde abordaremos os autores Jean Giraud/Moebius, Dave Mc Kean e Tony Sandoval.

Acompanharemos também o processo da realização do álbum de banda desenhada ao qual se deu o nome de *No Caderno da Tangerina*, publicado pela editora “Escorpião Azul” e que integra a parte prática desta investigação. Estará presente neste trabalho, o relatório referente a todas as fases da concretização deste projecto, desde a ideia inicial, criação do guião ou storyboard, à definição do estilo e às questões mais teóricas que estes implicam, assim como os problemas que surgiram no decorrer do trabalho, quando se verificou incoerência gráfica de ambos os tipos. Será colocada a hipótese de que se este factor é realmente um problema ou se é algo completamente natural na carreira de um artista e, até, algo a ser aproveitado. Procederemos a uma reflexão sobre o resultado final deste álbum de banda desenhada.

Palavras-Chave:

Banda Desenhada, Desenho, Estilo, Técnica, Álbum

ABSTRACT

The present master's research will be an elucidation of the problematic of the stylistic incoherence in comics, that has occurred during the accomplishment of an album of this type. This problem will be observed from the original work of the author produced for the master's degree in Drawing, and from other authors.

For a better understanding, it will be made an analysis to the work of authors whose work revealed incoherence of two types. The first emerges from a natural drawing evolution verifiable in longer comic series, where we proceed to the analysis of the work of Charles Schulz and Quino; and the second as a result of an intentionality that intends to add a deeper meaning or interpretation, through its graphics, where we will approach the authors Jean Giraud / Moebius, Dave Mc Kean and Tony Sandoval.

We will also follow the making of a comic book album, which is called *In Tangerine's Notebook*, published by the publisher "Escorpião Azul" and which integrates the practical part of this dissertation. This report will cover all stages of the project, from the initial idea, the creation of the script or storyboard, to the definition of the style and the theoretical questions they imply, as well as the problems that arose during the course of the project, which were graphical incoherences of both types. It will be hypothesized that whether this factor is really a problem or is it completely natural in an artist's career and even something to be availed. We will proceed to a reflection on the final result of this comic book album.

Keywords:

Comics, Drawing, Style, Technique, Album

ÍNDICE

Índice de Imagens

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Objectivos	1
1.2 Metodologia	2
2. PROBLEMÁTICA DA INCOERÊNCIA	3
2.1 Estilo gráfico	4
2.2 Evolução natural do Desenho e do estilo	8
2.2.1 CHARLES SHULZ	9
2.2.2 QUINO	13
2.3. Intencionalidade Da Incoerência	18
2.3.1 JEAN GIRAUD / MOEBIUS	19
2.3.2 DAVE MCKEAN	24
2.3.3 TONY SANDOVAL	29
2.4 Considerações sobre a Incoerência Estilística	33
3. RELATÓRIO DO TRABALHO PRÁTICO	34
3.1 A Ideia	35
3.2 O Argumento	40
3.3 Influências	45
3.4 Desenvolvimento – O Estilo/Registo	48
3.5 Incoerências	60
3.6 Discrepâncias entre Versão Digital e Versão Impressa	64
4. CONCLUSÃO	66
5. BIBLIOGRAFIA	68

Índice de Imagens

Fig. 1: Tintin, Hergé (1929). p.4

Fig. 2: Tank Girl, Jamie Hewlett (1988). p.4

Fig. 3: Corto Maltese, Hugo Pratt (1967). p.5

Fig. 4: Persepolis, Marjane Satrapi (2000). p.5

Fig. 5: Exemplo do design de Jamie Hewlett, num álbum da banda Gorillaz (2005). p.6

Fig. 6: Perfil de Tank Girl. Jamie Hewlett. p.6

Fig. 7: *Dr. Slump*, Akira Toriyama (1980). p.7

Fig. 8: *Dragon Ball*, de Akira Toriyama (1984). p.7

Fig. 9: Primeira tira da série *The Peanuts*, de Charles Schulz, (1950). p.10

Fig. 10: Tira da série *The Peanuts*, Charles Schulz (1953). p.10

Fig. 11: Tira da série *The Peanuts*, Charlez Schulz (1955). p.11

Fig. 12: Tira da série *The Peanuts*, Charlez Schulz (1967). p.12

Fig. 13: Tira da série *The Peanuts*, Charlez Schulz (1977). p.12

Fig. 14: Tira da série *The Peanuts*, Charlez Schulz (1998). p.13

Fig. 15: Um dos personagens antecessores de *Mafalda*, Quino p.14

Fig. 16: Duas das primeiras tiras de *Mafalda*, Quino. p.15

Fig. 17: Uma das tiras de *Mafalda* mais recentes, Quino. p.16

Fig. 18: Excerto de tira publicada no início da série *Mafalda* com a temática da televisão no princípio dos anos 60 (Esquerda); Mesmo excerto redesenhado por Quino para um projecto de contos ilustrados encomendado por uma agência japonesa no final dos anos 70 (direita). p.17

Fig. 19: Uma tira da sequência da televisão, feita no princípio da série *Mafalda* (cerca de 1965) p.17

Fig. 20: Duas partes da sequência da televisão redesenhadas por Quino para um projecto de contos ilustrados, encomendado por uma agência japonesa. p.17

Fig. 21: Jean Giraud, *Blueberry*. p.19

Fig. 22: Moebius, *A Garagem Hermética* (1976). p.21

Fig. 23: Moebius, *Arzach* (1975). p.22

Fig. 24: Jean Giraud, *O Desvio*. p.23

Fig. 25: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean (1988). p.25

Fig. 26: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean (1988). p.26

- Fig. 27: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean (1988). p.27
- Fig. 28: Exemplo de página de *Black Orchid*, de Dave McKean (1988). p.28
- Fig. 29: Página de *Nocturno* de Tony Sandoval, feita com técnica de cinzentos (grafite) (2008). p.30
- Fig. 30: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente (2008). p.30
- Fig. 31: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente (2008). p.31
- Fig. 32: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente (2008). p.32
- Fig. 33: Terreno baldio junto à casa da autora, Rita Alfaiate (2016). p.35
- Fig. 34: Concept Art feito com base nesse terreno, Rita Alfaiate (2016). p.35
- Fig. 35: Primeiras pranchas de ensaio, Rita Alfaiate (2016). p.35
- Fig. 36: Imagem utilizada por Scott McCloud para explicar as diferentes transições entre vinhetas em banda desenhada. p.38
- Fig. 37: *Dummy* e respectivo definitivo. Rita Alfaiate (2017). p.41
- Fig. 38: Storyboard da sequência inicialmente projectada do terceiro capítulo, Rita Alfaiate (2017). p.42
- Fig. 39: Storyboard da sequência definitiva do terceiro capítulo, Rita Alfaiate (2017). p.43
- Fig. 40: Prancha de *No Caderno da Tangerina*, Rita Alfaiate (2017). p.44
- Fig. 41: Exemplo da arte de Tony Sandoval, extraído de *As Serpentes da Água* (esquerda). Cenário do livro *No Caderno da Tangerina*, influenciado por Tony Sandoval. p.45
- Fig. 42: Exemplo da arte de Michael Zulli, extraído do seu livro *The Fracture of the Universal Boy*. p.46
- Fig. 43: Exemplo da arte de Moebius, em *A Garagem Hermética*; Prancha de *No Caderno da Tangerina* p.47
- Fig. 44: Exemplo da arte de JM Ken Niimura (2009). p.48
- Fig. 45: Fotografias tiradas numa experiência em que a autora se “transformou” no monstro (imagem da autora) (2016). p.48
- Fig. 46: Primeiros concepts do monstro, Rita Alfaiate (2016). p.49

Fig. 47: Estudo do monstro, onde se conferiram feições mais animais (imagem da autora) (2017). p.49

Fig. 48: Estudos finais do monstro, Rita Alfaiate (2017). p.50

Fig. 49: Estudo para o personagem Spike , Rita Alfaiate (2017). p.51

Fig. 50: Estudo final para Spike, Rita Alfaiate p.51

Fig. 51: Concept Art de Tangerina, Rita Alfaiate (2017). p.51

Fig. 52: Variações estilísticas que revelam o estado psicológico de Tangerina. , Rita Alfaiate (2017). p.52

Fig. 53: Os óculos de Spike assumem a sua expressão, Rita Alfaiate (2017). p.53

Fig. 54: Professora antes (esquerda) e depois (direita) , Rita Alfaiate (2017). p.53

Fig. 55: *As Aventuras de Tintin – A Ilha Negra*, Hergé (1938). p. 54

Fig. 56: A figura de Spike simplificada, em contraste com um cenário rico em pormenores e realista , Rita Alfaiate (2017). p.55

Fig. 57: Exemplo de fundo na BD *No Caderno da Tangerina*, Rita Alfaiate (2017). p.56

Fig. 58: Primeira e terceira prancha realizadas, Rita Alfaiate (2017). p.58

Fig. 59: A primeira prancha realizada, depois de refeita, Rita Alfaiate (2017). p.59

Fig. 60: Uma das primeiras pranchas a serem realizadas, mostrando o estado inicial do desenho , Rita Alfaiate (2017). p.61

Fig. 61: Uma das últimas pranchas realizadas, mostrando a evolução do desenho , Rita Alfaiate (2017). p.61

Fig. 62: Um dos primeiros desenhos da Tangerina na bd, Rita Alfaiate (2017). p.62

Fig. 63: Um dos últimos desenhos da Tangerina na bd, Rita Alfaiate (2017). p.62

Fig. 64: Quadradinho em que a Tangerina foi refeita devido ao cabelo, Rita Alfaiate (2017). p.63

Fig. 65: Separador do livro, Rita Alfaiate (2017). p.64

Fig. 66: Versão digital de uma página (esquerda); versão impressa da mesma (direita), Rita Alfaiate (2017). p.65

1. INTRODUÇÃO

Na presente dissertação de mestrado trataremos de analisar e compreender a questão da problemática da incoerência estilística dentro do universo da banda desenhada. Tendo em conta que o estilo de um artista é como a sua assinatura, ou seja, cada um é diferente e tem a sua forma de ver e representar o mundo, irá ser feita uma abordagem à incoerência que ocorre em alguns autores, quando estes variam a técnica e o grafismo dos desenhos, quer isso aconteça por trabalharem em séries mais longas, que duram até décadas a serem realizadas, quer seja porque sentem necessidade de mudar o grafismo, de forma a transmitir mais facilmente uma mensagem, uma sensação ou um estado de espírito que a história assuma. Iremos então, no capítulo dois, discutir essas duas formas de incoerência, a partir da observação de alguns autores. A primeira que decorre de uma evolução natural do desenho, analisando a obra de Charles Schulz e Quino, e a segunda, que decorre de uma intencionalidade, a partir da obra de Moebius, Dave McKean e Tony Sandoval.

No capítulo três procederemos ao relatório do trabalho prático que se insere na temática desta dissertação, a realização do álbum de Banda Desenhada *No Caderno da Tangerina*, no qual se verificou incoerência dos dois tipos, proveniente de uma evolução natural do desenho, e fruto de uma intencionalidade.

1.1. Objectivos

O objectivo desta investigação é verificar incoerências gráficas, presentes na Banda Desenhada, através da análise de autores e de um estudo de caso referente à parte prática presente neste trabalho de projeto, que consiste na realização de um álbum de Banda Desenhada. Como objectivo secundário, o presente trabalho de mestrado, pretende também mostrar todo o processo de criação de um álbum de BD, simplificar a temática do estilo gráfico, que a maioria dos autores de Banda Desenhada procura, demonstrando que é algo muito natural no processo de evolução artística e até algo a ser aproveitado de forma positiva.

1.2. Metodologia

A metodologia deste trabalho de projecto será dividida em duas fases. Na primeira iremos focar-nos numa reflexão acerca do registo gráfico no universo da Banda Desenhada, realçando a problemática da incoerência estilística que se verifica em alguns autores. Para demonstrar este conceito, foram escolhidos autores, nos quais esta problemática é facilmente observável. Iremos debater dois tipos de incoerência estilística: o primeiro com origem numa natural evolução do desenho, demonstrada através da análise da obra dos autores Charles Schulz e Quino e o segundo, proveniente de uma intencionalidade, verificável nas obras de Jean Giraud / Moebius, Dave McKean e Tony Sandoval.

A segunda fase corresponderá ao relatório do trabalho prático desta investigação, que se baseou na realização de um primeiro álbum de Banda Desenhada, e que vem demonstrar, na prática, a problemática de incoerência estilística.

2. PROBLEMÁTICA DA INCOERÊNCIA

Este capítulo, foca-se na problemática central deste trabalho de investigação que é o problema da incoerência estilística. Por incoerência estilística entende-se as diversificações de um estilo gráfico ou tipo de desenho, e por essa razão no capítulo 2.1, faz-se um resumo daquilo que se pode caracterizar como estilo gráfico. Para comprovar esta matéria usa-se como recurso, autores em que o estilo seja reconhecidamente marcado, de maneira a observar melhor este factor.

Considera-se que existem dois grandes tipos de incoerência estilística quando consideramos autores de Banda Desenhada. Uma das incoerências possíveis, diz respeito à evolução natural do desenho, algo que será explorado no capítulo 2.2, e a outra incoerência diz respeito à intencionalidade desta, que será então descrita no capítulo 2.3.

Relativamente à evolução natural do desenho, esta verifica-se quando um autor produz uma determinada série de Banda Desenhada e, consoante o tempo que esta dura, naturalmente altera o estilo do seu próprio desenho. Isto é particularmente visível em séries que são produzidas durante um longo período de tempo.

Mas a incoerência pode surgir em outro tipo de situações. Pode ser fruto de uma intencionalidade. Assim, o autor pode querer ele próprio uma mudança de estilo, inclusivamente dentro do mesmo álbum de Banda Desenhada. Assim, não se verifica necessariamente uma evolução a partir da experiência, mas a vontade ou necessidade de variar o estilo para melhor traduzir a mensagem que se quer passar.

Para demonstrar estes dois tipos de incoerência estilística, faz-se recurso a autores onde este factor é facilmente observável. No caso da evolução estilística, referenciam-se Charles Schulz e Quino. No caso da intencionalidade da incoerência, referenciam-se Jean Giraud / Moebius, Dave McKean e Tony Sandoval.

2.1. Estilo Gráfico

O universo da Banda Desenhada é bastante marcado pela exigência estilística dos artistas. Estes, muitas vezes, procuram por algo que os distinga dos outros demais, seja a história, os personagens, ou o próprio grafismo. As qualidades do grafismo surgem quer naturalmente, quer da procura nele próprio, ou seja, na procura de um estilo que promova a sua individualidade artística.¹

“O Estilo é uma forma de imperfeição” (EISNER, 1985)

Esta afirmação de Will Eisner, introduz a questão de que cada artista tem o seu estilo, ou suas imperfeições gráficas. A perfeição pode encontrar-se na realidade, e apesar dos autores mais realistas terem desenvolvido uma técnica que lhes permite representá-la, esta, porém, é impossível de traduzir completamente, por muitas técnicas que se dominem. Assim, é nessa imperfeição que está o grafismo único com que os artistas se identificam.

Há muitos autores que são identificáveis através dos seus desenhos e do seu estilo amplamente reconhecível, muitas vezes influenciando autores procedentes.



Fig. 1: Tintin, de Hergé.



Fig. 2: Tank Girl, de Jamie Hewllet.

¹ EISNER, Will, *Comics and Sequential Art*, p. 161.



Fig. 3: Corto Maltese, de Hugo Pratt.



Fig. 4: Exemplo da arte de Marjane Satrapi, em *Persepolis*.

Estes artistas, são especialmente identificáveis através dos personagens que se tornaram icónicos. No caso de Marjane Satrapi, o que se tornou icónico, foi a obra autobiográfica, realizada num estilo simplista muito peculiar. Lendo *Persepolis*, apercebemo-nos de que o desenho não podia ser de outra forma. O estilo adequa-se, por vezes, ao tipo de história narrada. Isto traz, quer seriedade ao trabalho, quer o humor necessário. No caso do personagem Tintin, o estilo adequa-se ao género de aventuras bem vividas. O Tintin é tão conhecido da população em geral, que até podia ser desenhado por Hugo Pratt, que continuaria a ser reconhecido pela maioria, como Tintin. Por isso, embora o estilo de cada um seja bastante característico (e atenção, que provavelmente, se Hergé e Hugo Pratt trocassem de personagens, o estilo continuaria a associar-se aos autores), por vezes, o personagem marca tanto o autor, como o estilo. Este é bem mais frágil e susceptível ao tempo, isto é, pode evoluir e mudar subtil ou drasticamente. A personagem Tank Girl, por exemplo, foi desenhada por muitos autores, e não deixou de ter a sua identidade como personagem. O seu co-criador Jamie Hewlett, foi também o artista responsável pelo design da banda virtual Gorillaz, onde o seu estilo se manteve.



Fig. 5: Exemplo do design de Jamie Hewlett, num álbum da banda Gorillaz.



Fig. 6: Perfil de Tank Girl. De Jamie Hewlett.

Podemos ver nestes exemplos as semelhanças entre os perfis dos personagens. Aliás, o próprio cigarro ou charuto que pende geralmente da boca dos personagens, é um dos elementos estilísticos que caracterizam a arte de Jamie Hewlett.

O mesmo se passa com alguns personagens de comics americanos, os super heróis. São personagens com muitos anos, que foram sempre desenhados por artistas diferentes. Estamos a falar, no entanto, de uma marca. A Marvel e a DC Comics são marcas cujos personagens são uma propriedade. Estes não são fruto da obra dos artistas que por vezes os trabalham, são apenas adaptados por esses artistas ao seu próprio estilo.

Aliás, nunca pode existir grande divergência entre o artista e o conceito inicial do personagem. O estilo varia com a localidade e os artistas que consequentemente o desenvolveram nesse local. Acaba por ser fruto da sua cultura. Por exemplo, seria peculiar Stan Lee contractar um artista como Hergé, pois o seu estilo é nitidamente franco-belga, e os comics americanos têm o seu próprio estilo, um pouco mais realista, e apelando mais ao sentido estético dos seus personagens, a sua anatomia e fisionomia.

O estilo é a definição da identidade como artista. O estilo pode marcar uma obra e ser imortalizado numa história, e ser para sempre associado a ela. Quando se torna muito conhecido do público pode, por vezes, influenciar as gerações seguintes e até ser a charneira de um movimento ou estética.

Há situações em que o estilo define completamente o autor. Por exemplo, no caso de Akira Toriyama, conhecido pela sua obra *Dragon Ball*, dificilmente outra que ele faça se separará desta, pelo que, outra obra menos conhecida será sempre associada ao *Dragon Ball*. Senão, vejamos o exemplo seguinte:



Fig. 7: *Dr. Slump*, de Akira Toriyama (1980).



Fig. 8: *Dragon Ball*, de Akira Toriyama (1984).

Quando mostramos uma imagem do mangá *Dr. Slump*, outra obra de Akira Toriyama, a alguém que conheça o mangá *Dragon Ball*, este associará a imagem ao mangá *Dragon Ball*, apesar de ter sido realizada antes. Alguns estilos tornam-se tão conhecidos, que são inevitavelmente associados a uma só história. E por vezes é a história que imortaliza o estilo, o que é o caso.

Como já foi dito anteriormente, o estilo gráfico é algo cultural, ou seja, é próprio de cada lugar e suas gentes, suas vivências e heranças culturais e visuais. Porém, entre cada artista, hão-de sempre existir variações, isto é, cada um adapta o seu desenho e tem a sua forma de representar algo. É como uma assinatura. É isso que faz a individualidade artística.

No entanto, podem existir, como já foi anteriormente mencionado, algumas nuances subtis ou drásticas dentro do estilo de um autor. O artista está constantemente exposto a questões externas, influências de outros artistas ou estados de espírito. Por exemplo, é frequente num artista com mais idade, ter um traço muito mais despreocupado.

Ou seja, existem incoerências estilísticas ao longo da evolução artística de um autor. Essas, são as mais naturais, pois decorrem de um processo de evolução e crescimento profissional. Isto acontece especialmente em obras com grande duração, que tenham sido prolongadas ao longo de décadas, como é o caso, por exemplo, de *Mafalda*, de Quino e *The Peanuts* de Charles Schulz.

Outros artistas podem, eventualmente, optar pela incoerência estilística dentro de uma mesma obra, por um determinado estilo apelar a uma interpretação ou emoção diferente por parte do leitor. O estilo pode e deve influenciar a leitura de uma Banda Desenhada. O artista Dave McKean é um bom exemplo deste caso.

2.2 Evolução natural do Desenho e do Estilo

Como já foi referido, é natural que, no decurso da carreira de um artista, o seu desenho evolua, especialmente no início desta. Quando se começa a desenhar as primeiras pranchas de uma primeira BD, podemos aperceber-nos de que o desenho com que terminámos não é o mesmo com que começámos. Estamos a falar de um trabalho que pode levar um ano ou mais a fazer, e com um ritmo constante, com desenhos trabalhados diariamente. Tudo se desenrola tão naturalmente, que um simples álbum de Banda Desenhada pode apresentar alterações, consoante a duração da obra. Porém, as incoerências deste tipo surgem especialmente em obras ainda mais duradouras.

Neste capítulo, será feita uma análise aos autores Charles Schulz e Quino, que demonstraram incoerência estilística desde o começo da sua carreira, exibindo uma natural evolução do seu desenho.

2.2.1 CHARLES SCHULZ

Nascido em 26 de Novembro de 1922 nos Estados Unidos da América, Charles Schulz realizou 18170 tiras ao longo de 50 anos (1950-2000), de uma mesma série (*The Peanuts*), algo único na Banda Desenhada. Foi também uma influência para artistas procedentes e um artista que não só criou uma história e seus personagens, como gerou toda uma indústria, que abrangia televisão, filmes e objectos temáticos (merchandising: roupas e bonecos), algo que nunca tinha acontecido até então a um cartoonista de jornal. *The Peanuts* tornou-se um fenómeno à escala global.

Mas todo este sucesso não nos surpreende, pois Schulz introduziu toda uma nova temática à Banda Desenhada, apelando aos problemas reais do ser humano, enquanto ser existencial, à procura de um sentido para a vida.

Num universo, na altura, dominado por histórias de acção, melodrama e estereótipos, Charles Schulz conseguiu pôr a sua cunha, colocando em *The Peanuts* o seu sentido de alienação, insegurança e inferioridade, desenhando os verdadeiros sentimentos da sua vida e tempo, com um leve sentido de humor para os assuntos tabu da sua época, tais como a intolerância, a fé, a depressão e a crueldade entre as crianças. Em *The Peanuts*, existe uma fusão entre as ideias do mundo adulto e o mundo das crianças, lembrando-nos que, apesar das feridas da infância permanecerem na nossa vida, podemos, enquanto adultos, curar-nos com humor.

As suas personagens mostraram-nos que, no fundo, somos todos analisados pelos outros, um pouco peculiares, solitários e perdidos no mundo. É uma série cuja temática aborda as questões mais introspectivas do ser humano, utilizando personagens de crianças que personificam o lado mais puro do Homem.²

² SCHULZ, Charles M., *The Complete Peanuts* (1950-1951), pp. 291-303

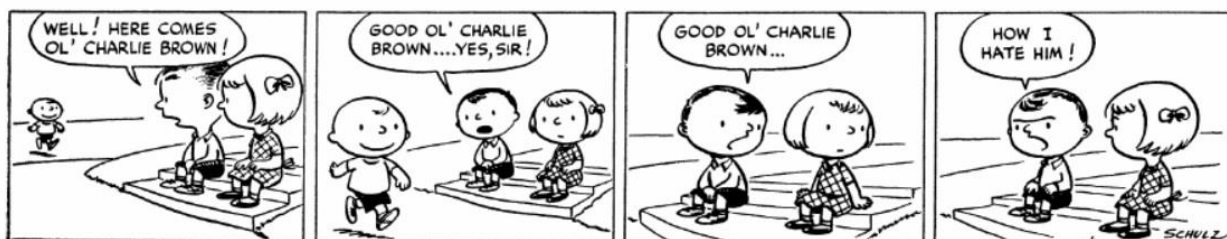


Fig. 9: Primeira tira da série *The Peanuts*, de Charles Schulz, datada de 1950.

A primeira tira de *The Peanuts*, mostra-nos Charlie Brown, personagem que personifica a atípica pessoa decente e cordial, em contraste com os outros que demonstram especial intolerância por quem tem bons valores. Charlie Brown mostra-nos o quão vulnerável é ser-se humano e a crueldade entre as crianças. Mas serão crianças? Na verdade Schulz quer dizer-nos que todos nós, mesmo os crescidos, possuímos uma criança interior. Nesta tira, é-nos imediatamente introduzida esta faceta cruel que existirá ao longo da série. O quão cruéis temos de ser para conseguirmos magoar o outro.

A nível de incoerência é um autor especial, pois denotamos uma grande evolução no desenho ao longo dos 50 anos em que Schulz publicou. E é uma diferença muito gradual. Nesta tira, a primeira de toda a série, vemos linhas muito simples traçadas a pena e tinta. A nível do desenho dos personagens, os olhos aqui são bastante afastados, com um nariz pequeno e a cabeça com um formato mais elíptico. A nível do concept de Charlie Brown podemos facilmente concluir que é ele, pela forma do cabelo e a linha redonda na testa. Porém, ainda não estava exactamente definido. Vamos perceber o que muda a partir daqui.



Fig. 10: Tira da série *The Peanuts*, de Charles Schulz, datada de 1953.

Nesta tira, datada de 1953, existem já algumas diferenças relativamente à primeira tira. Em primeiro lugar, as linhas já não aparentam ser tão simples, ou seja, existe uma tentativa de representar uma textura, neste caso, a superfície brilhante da televisão. Existem também linhas que insinuam movimento e ajudam a detectar as emoções dos personagens, como podemos ver no primeiro quadradinho, em que percebemos que o personagem está a chorar, pelas lágrimas que Schulz desenhou ao seu lado.

Charlie Brown já está mais definido a nível de *concept*, pois já adquiriu a camisola que o irá acompanhar até ao final da série *The Peanuts*.

Outro dado importante, é que os personagens já não têm a cabeça tão redonda, conseguimos perceber isso pelo topo da cabeça da personagem Lucy (em particular no segundo quadradinho) que adquire a forma exagerada do crânio humano. Também há uma distinção maior entre a testa e a bochecha. Enquanto que na primeira tira, era uma elipse simples, aqui existem mais detalhes anatómicos. Outra coisa curiosa é que os olhos dos personagens começam a aproximar-se mais no meio do rosto e do nariz.



Fig. 11: Tira da série *The Peanuts*, de Charlez Schulz datada de 1955.

Nesta tira surge-nos Snoopy, o personagem mais caricato da série *The Peanuts*. Caricato porque acaba por ser o personagem mais livre de todos, ao qual é permitida a imaginação. É o único personagem que tem o direito de utilizar a imaginação, e reinventar uma situação. Enquanto cão de Charlie Brown, existe um grande contraste de personalidades, pois Charlie Brown é um personagem resignado, quando criticado ou inferiorizado, e Snoopy reinventa-se. Temos aqui um exemplo de superação do Snoopy, ele consegue contornar a situação, de forma a conseguir ver televisão.

Mas este Snoopy não se parece nada com a versão que conhecemos dele. Este Snoopy é muito cão. Ele anda sobre as quatro patas e senta-se como eles. Até as patas

são de cão. É dos personagens que muda mais ao longo destes anos, em especial da década de 50 para a de 60. Vamos ver o que muda.



Fig. 12: Tira da série *The Peanuts*, de Charlez Schulz datada de

Agora sim, nesta tira de 1967, encontramos um Snoopy que nos é mais familiar. Este Snoopy, ao contrário do da tira anterior, de 1955, encontra-se muito mais humanizado. Ele anda sobre as duas patas, como os humanos e ganhou patas dianteiras muito mais semelhantes às mãos. Aqui vemos o poder da sua imaginação, ele está a brincar, fingindo que é um piloto da primeira guerra mundial. Inclusive, veste a personagem, utilizando um capacete com óculos e um cachecol.

A nível de grafismo, o Snoopy, além de ter ficado mais humano, ficou mais caricaturado, adquiriu um focinho mais arredondado e o nariz ficou mais descaído, e as orelhas mais pequenas também.



Fig. 13: Tira da série *The Peanuts*, de Charlez Schulz datada de 1977.

Aqui apercebemo-nos de que Snoopy, não só anda como uma pessoa, como também se senta como uma. Mas o maior destaque aqui vai para Charlie Brown, pois o seu grafismo, enquanto personagem, mudou completamente. Os olhos estão finalmente juntos ao nariz, que aumentou de tamanho, e assim, de expressão. O seu cabelo simplificou-se, e o que dantes eram nitidamente fios de cabelo é agora uma linha rápida

que se cruza em curva. O curioso no estilo de Schulz é que só se desenha a boca quando os personagens falam, riem ou traduzem outro tipo de sentimento, como o espanto ou a preocupação, neste caso.



Fig. 14: Tira da série *The Peanuts*, de Charlez Schulz datada de 1998.

Schulz desenhou *The Peanuts* até ao final da sua vida, em Fevereiro de 2000. Aqui temos, portanto, uma tira dos últimos anos desta série, datada de 1998. Aqui, o que encontramos é uma modernização, pois Schulz faz-se utilizar de técnicas mais complexas, neste caso o *screentone*, para fazer os cinzentos. São padrões de pontos ou outras formas, que nos dão os meios tons. Schulz está também menos preocupado em preencher todas as zonas a preto. Por exemplo, se compararmos esta tira com a tira de 1955, aqui não encontramos tanto preenchimento em detalhes como na camisola de Charlie Brown. Porém, a falta deste preenchimento, dá-nos algo mais: a forma e o panejamento das calças. Notamos que é um desenho mais maduro, pois não existem preocupações, nem perfeccionismos, associados a um início de carreira. Tornando-se um desenho muito natural, acaba por ser, possivelmente, o mais expressivo de todos.

Podemos concluir que Charles Schulz foi um autor graficamente incoerente, na medida em que apresenta uma evolução natural do desenho ao longo das décadas em que desenvolveu a série *The Peanuts*. Esta incoerência, proveniente de evolução natural é típica de trabalhos como este, que duram anos na sua execução.

2.2.2 QUINO

Joaquín Salvador Lavado Tejón, ou Quino, como é mais conhecido, é um cartoonista argentino, nascido em Guaymallén (Argentina), no dia 17 de Julho de 1932.

Ficou conhecido internacionalmente pela criação da personagem *Mafalda* e das suas tiras, fazendo uma crítica à política, à sociedade e à humanidade, sempre de uma maneira humorística. Publicada entre 1964 e 1973 e editada em tiras nos jornais, *Mafalda* questionava todos os problemas do mundo que a afligiam, reflectindo deste modo, os conflitos que as pessoas da época enfrentavam.

Mas antes de criar *Mafalda*, Quino fez algumas tiras que já ambicionavam uma personagem crítica inteligente e sobretudo existencial. Na época, Quino confessara a Miguel Brascó, desenhador humorístico, escritor, jornalista e seu grande amigo, que gostaria de desenhar uma tira humorística com crianças. Este, tomando contacto com uma agência publicitária, recomendou Quino para a realização de uma tira cómica que servisse como publicidade oculta para uma linha de electrodomésticos prestes a sair para o mercado, chamada Mansfield. Foi quando Brascó sugeriu ao amigo que empregasse o seu desejo de realizar uma tira com crianças, tendo na altura aconselhado a imaginar uma banda desenhada que fundisse *The Peanuts* com *Blondie e Dagoberto*.³



Fig. 15: Um dos personagens de Quino, antecessores de *Mafalda*.

³ Cf. QUINO, *Toda a Mafalda*. p.50

Podemos ver que as primeiras tentativas de Quino para a realização deste trabalho, mostram-nos um personagem muito semelhante a Charlie Brown, de *The Peanuts*. A própria camisola às riscas nos relembra a sua figura.

Os pais de Mafalda começam também a ganhar alguma forma nestas tiras, podemos inclusive retirar-lhes o modelo destas, pois praticamente, podemos considerar que só muda mesmo o grafismo, o seu carácter parece-nos já bem definido. Uma mãe autoritária e preocupada com as lides domésticas e um pai, vítima das questões existenciais e por vezes educativas de Mafalda. Quase como se existisse uma inversão de papéis entre eles, e Mafalda fosse a sábia, tentando incutir o seu pensamento existencial nos seus pais, que possuem uma atitude maioritariamente resignada perante o mundo.

Um dos requisitos da agência publicitária, seria que o personagem tivesse um nome começado com a letra “M”, para que fosse associada ao nome dos electrodomésticos. Assim, Quino criou *Mafalda*.



Fig. 16: Duas das primeiras tiras de *Mafalda*. Podemos pôr a hipótese de isto ser uma *Mafalda* em construção.

A alma de Mafalda já estaria bem definida nestas tiras, na verdade, é quase como se ela tivesse despontado das páginas e surgido de repente a Quino. Mafalda não é só um personagem, ela presenteia-nos com tanta personalidade e põe tantas questões com as quais nos identificamos, que podemos até afirmar que possui uma identidade própria.

O traço de Quino, bastante simples, consegue transmitir, em poucas linhas, todo o conteúdo da mensagem e de forma extremamente eficaz. A técnica é também ela simples, fazendo uso da caneta preta, por vezes adornada por alguma cor. Porém, podemos verificar que estas tiras apresentam um traço ainda um pouco rudimentar, relativamente ao resto da sua obra. Vejamos um exemplo de tiras mais recentes.



Fig. 17: Uma das tiras de *Mafalda* mais recentes.

Como podemos verificar, nesta tira mais recente, Quino faz o cabelo de Mafalda menos quadrado e mais redondo que nas primeiras tiras, onde tudo se encontra mais rígido. Até o laçarote do cabelo se encontra mais natural nas últimas tiras.

Podemos comparar um exemplo interessante de um trabalho que Quino fez em finais dos anos 70, já depois de ter terminado a série de *Mafalda* (1973). Este trabalho foi encomendado por uma agência japonesa, a propósito de um projecto editorial de contos ilustrados (que acabou por não se realizar). A fim de concretizar este pedido, Quino redesenhou a sequência da televisão, que foi desenhada originalmente no primeiro ano de *Mafalda*, mais propriamente em 1965.⁴

⁴ Cf. QUINO, *Toda a Mafalda*. p.122



Fig. 18: Excerto de tira publicada no início da série *Mafalda* com a temática da televisão no princípio dos anos 60 (Esquerda); Mesmo excerto redesenhado por Quino para um projecto de contos ilustrados encomendado por uma agência japonesa no final dos anos 70 (direita).

Podemos perceber que o desenho ganhou maturidade. O susto ou calafrio aqui é traduzido pela linha tremida do pai, e a própria postura deste está mais expressiva, transmitindo muito melhor a mensagem.



Fig. 19: Uma tira da sequência da televisão, feita no princípio da série *Mafalda* (cerca de 1965)

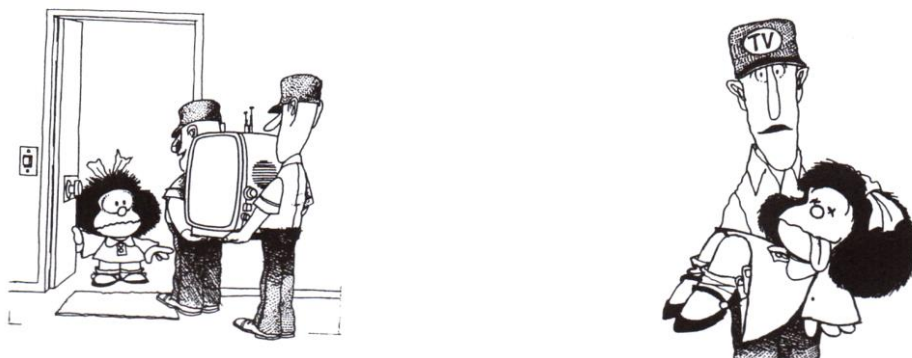


Fig. 20: Duas partes da sequência da televisão redesenhadas por Quino para um projecto de contos ilustrados, encomendado por uma agência japonesa.

Estamos portanto, a ver desenhos com mais de 10 anos de diferença. É interessante observar as diferenças que operam entre uma e outra, desde a forma do cabelo à própria fisionomia de Mafalda, que adquire, com os anos, uma face mais redonda e menos quadrada que a sua antecedente, as suas mãos ficaram maiores, e o traço mais livre.

Desta forma, verificamos que se encontra incoerência em Quino, proveniente de uma evolução natural do desenho que acontece tipicamente em trabalhos e séries que duram vários anos, como é o caso de *Mafalda*.

2.3. Intencionalidade da Incoerência

Neste capítulo, irá ser feita uma análise a três autores de Banda Desenhada, nos quais se verificou incoerência, não proveniente de uma evolução natural do desenho, mas de uma intencionalidade. Esta intencionalidade existe pelo facto de uma dada técnica, ou expressão empregada num dado desenho, transmitir uma sensação, emoção, ou ritmo completamente distintos. Mostra-nos a importância da mensagem puramente visual para a narrativa da história e como cada história, ou até, cada momento desta, possui uma exigência diferente em termos de grafismo, na medida em que provoca ou influencia leituras diferentes. Também pode existir necessidade de incoerência, em termos da temática abordada. Se o artista for reconhecido por uma determinada obra, e não queira influenciar de alguma forma o público que lhe confere tanto sucesso, pode criar um heterónimo e fazer coisas completamente diferentes, enquanto autor, sem perder “nome”. Esse é o caso curioso de Jean Giraud. Temos depois Dave McKean que é assumidamente incoerente, pelo que cada página é diferente graficamente, transmitindo, segundo o próprio, emoções distintas. E Tony Sandoval, transmitindo conteúdos muito oníricos, consegue, através do seu grafismo, dar-nos a noção de realidades, sensações e dimensões alternativas, que contribuem para o entendimento da história.

Deste modo, procederemos à análise da obra destes autores.

2.3.1 JEAN GIRAUD / MOEBIUS

“Não há qualquer razão para que uma história seja como uma casa, com uma porta para entrar, janelas para ver a paisagem e uma chaminé para o fumo. Pode muito bem imaginar-se uma história com a forma de um elefante, de um campo de trigo, ou de uma chama soprada de um fósforo.”

MOEBIUS in *Metal Hurlant*, 1975

Jean Giraud ficou conhecido pelos westerns que desenhou, desde os anos 50. O seu personagem mais reconhecido foi Blueberry, que desenhou a partir de 1963, em conjunto com o argumentista Jean-Michel Charlier. Blueberry era um cowboy anti-herói, esperto, corajoso, mulherengo e com um gosto pronunciado pelo jogo e pelo álcool, além de desleixado. Eram características muito diferentes de outros *cowboys* da BD franco belga, como Lucky Luke. Estas revolucionavam o universo tradicional da BD de aventuras e o seu registo gráfico tornavam-na extremamente inovadora em termos de enquadramento quase cinematográfico.⁵

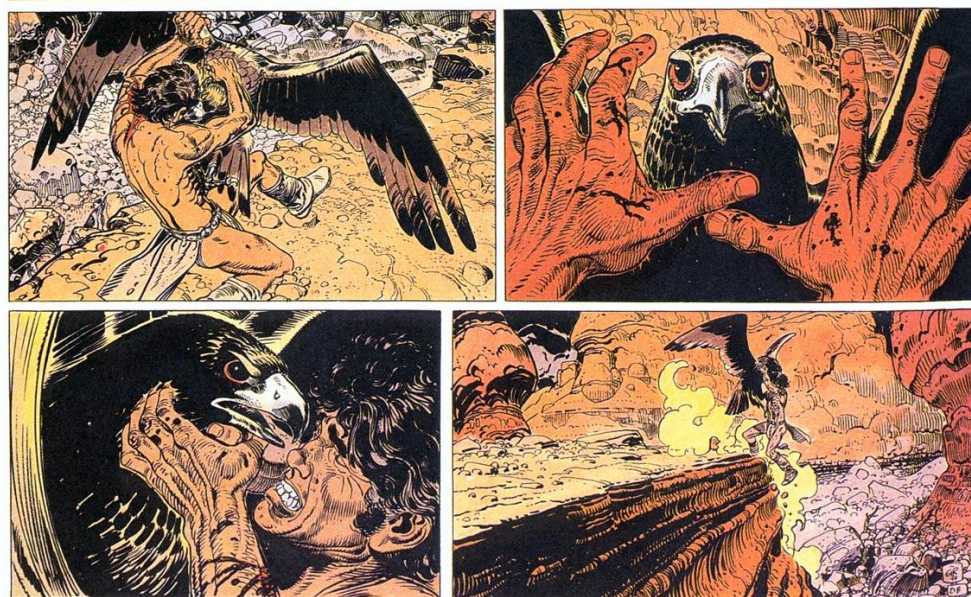


Fig. 21: Jean Giraud, *Blueberry*.

O desenho de Jean Giraud, evolui em conjunto com o personagem Blueberry, que, ao tornar-se mais desleixado com a idade, exige um tratamento gráfico geral que dê a sensação de sujidade. Giraud opta por uma técnica próxima da gravura, feita de grandes quantidades de traços de espessura variável, que o pincel permite. Utiliza

⁵ Cf. CHARLIER, Jean-Michel e GIRAUD, Jean, *Blueberry*, Os Clássicos da Banda Desenhada nº18.

também um jogo de cores que traduzem a crueza do momento, sejam tons azuis numa noite escura ou tons quentes de um saloon ou de uma fogueira.

Porém, Jean Giraud possuía uma paixão pela ficção científica, que nunca escondeu, não deixando de publicar pequenas pranchas e ilustrações sobre o tema nos anos 60. Ao conhecer Alejandro Jodorowski⁶, em 1970, e com a fundação da revista *Metal Hurlant*⁷, em 1975, Jean Giraud foi motivado a desenvolver essa temática, tendo criado um alter-ego chamado Moebius, com o qual assinava essas histórias de ficção científica.

Quando comparamos o trabalho de Jean Giraud com o do seu alter-ego Moebius, é quase como falarmos de duas pessoas diferentes. Enquanto que Giraud corresponde mais à normalidade (tendo em conta a narrativa e sequência lógica de uma história), Moebius baseia-se no princípio do improvisado, ou seja, não existe uma sequência lógica, nem um argumento prévio. É tudo decidido no momento do desenho.

Moebius dedica-se a uma deambulação pelo plano sensorial, exprimindo um nível profundo de consciência, pelo que as suas histórias constroem-se de reminiscências do mundo dos sonhos, repletas de elementos oníricos e uma narrativa sem contexto, sem princípio, meio e fim. Podemos colocar a hipótese de que Moebius fez até algum esforço em dar um sentido às pranchas. Aliás, é algo de que ele fala no prefácio da edição francesa de “A Garagem Hermética”(1976-1979), no qual explica que a realização deste álbum foi baseado num “pânico desconexo”, pois cada capítulo era lançado em diferentes alturas, e muitas vezes, Moebius não tinha as sequências, pelo que impunha a si próprio uma certa insegurança.

⁶ Alejandro Jodorowsky Prullansky (Chile, 17 de fevereiro de 1929) é um cineasta, actor, poeta e escritor (filmes e banda desenhada). Dos seus projectos com Moebius destacam-se: *The Incal*; *The Eyes of the Cat* e *The Fifth Essence*.

⁷ Criada por Jean-Pierre Dionnet, *Metal Hurlant Chronicles*, foi uma revista de banda desenhada, que foi publicada de 1975 -1987, e regastada entre 2002 e 2004. Publicada em diversos países, entre os quais Brasil (*Metal Pesado*) , e Estados Unidos onde ficou conhecida como *Heavy Metal* , com estrutura de antologia, que reunia diversas histórias de ficção e fantasia revolucionárias pelo facto de serem histórias independentes, na maioria das vezes sem continuação. Dos seus colaboradores destacamos Moebius, Alejandro Jodorowsky, Milo Manara, Enki Bilal entre muitos outros.

“Esta insegurança permanente gerava uma espécie de desejo de coerência, tentava constantemente uma continuidade a partir dos elementos existentes, e consegui-lo era para mim uma fonte de prazer, uma delícia absoluta.”⁸

Ou seja, a técnica criativa de Moebius, passa por um exorcismo de histórias e imagens, sob a forma do desenho, que pela sua incoerência, o obrigam a complementar a história, conferindo-lhe um sentido e uma lógica. *A Garagem Hermética* não é, portanto, uma obra fechada, ela esconde aberturas e estabelece correspondência com outros sistemas. É um universo em expansão.

Quanto ao grafismo, fundado com grande liberdade no traço, caracteriza-se pela aplicação directa de tinta, sem esboço nem argumento preconcebido. Seguindo por vezes o princípio da escrita automática do surrealismo. Nas suas histórias predomina a visão de máquinas e quinquilharia futurista, bastante complexa e elaborada. Cada canto exhibe um pormenor em particular, e assim exhibe as suas cidades, os seus habitantes, os seus veículos.

Existe, portanto, uma preocupação mais afirmada com o desenho, sendo este um pouco mais linear do que aquele que existe em Blueberry. Enquanto que os desenhos de Giraud em Blueberry assumem umas características mais “sujas”, com um traço a pincel mais caótico, em Moebius, a ordem presente no desenho é inversamente proporcional à da história. Em *A Garagem Hermética* o traço é mais limpo, sendo de mais fácil legibilidade.

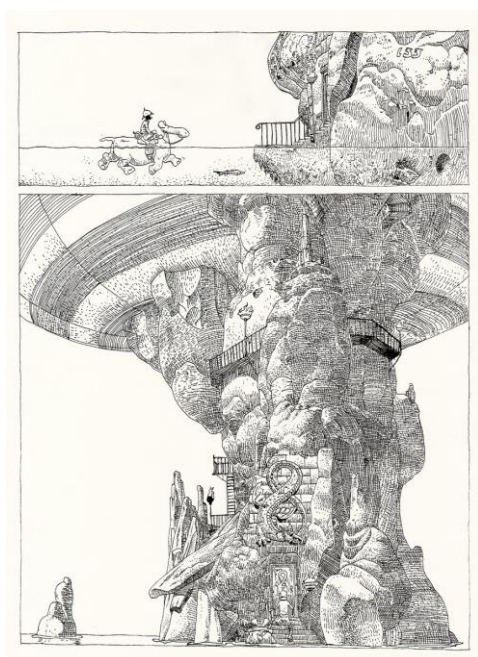


Fig. 22: Moebius, *A Garagem Hermética*.

⁸ Cf. MOEBIUS, *A Garagem Hermética*, Ed. Levoir (2015)

A obra *Arzach* foi como uma pequena revolução no universo da Banda Desenhada. Em primeiro lugar, não existia texto em nenhuma página e em segundo, a deambulação presente na história seria o equivalente à existente em diversas obras literárias, uma deambulação pelo pensamento abstracto a um nível visual, porém bastante imagético em Moebius. Algo que a Banda Desenhada nunca possuía até então, bem como a ausência de um esquema narrativo clássico.

Moebius descreve *Arzach* como “*uma espécie de passagem à acção, um mergulho em universos estranhos, para além do visível.*”⁹

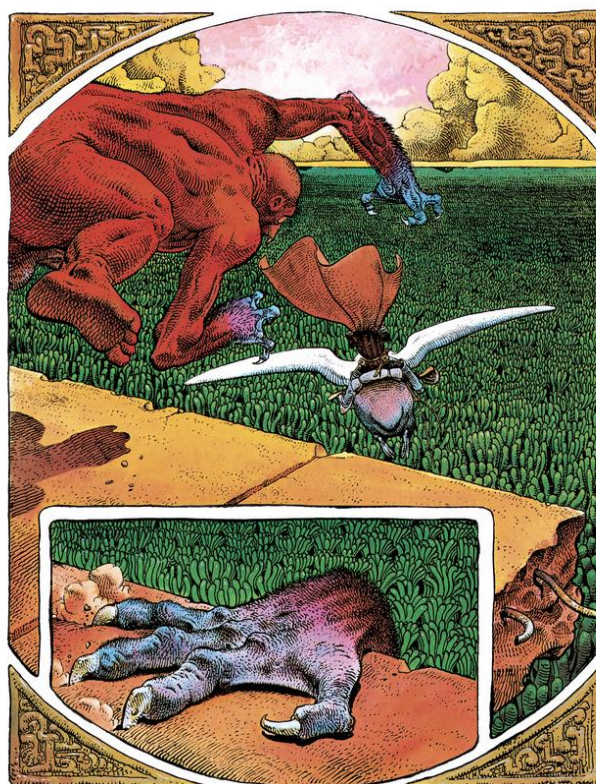


Fig. 23: Moebius, *Arzach*.

Podemos observar nesta página, que a cor, contrastando com o realismo em *Blueberry*, é muito surrealista, sendo muito mais saturada. A própria ambiência traduz essa vivacidade

Perante este caso, é possível afirmarmos que existe uma incoerência em Jean Giraud. Ele possui uma vontade inata de desenhar coisas diferentes das que rodavam no

⁹ Cf. MOEBIUS,(1975) *Arzach*. Ed: ASA Editores II, S.A. (2002)

mercado da época. Deste modo, para que pudesse fazê-lo livremente, decidiu criar um alter-ego, com o qual pudesse ter essa liberdade, sem comprometer o seu nome Jean Giraud.

Existe uma pequena história de Giraud chamada *O Desvio*, que foi publicada na revista *Pilote*¹⁰, que podemos utilizar para construir uma alegoria desta transição para Moebius. Em *O Desvio*, Giraud (que assinou com o seu nome) conta a história de uma família normal que parte de férias e decide ir por um desvio, um caminho diferente do que seria hábito para ela. Esta família é nada mais nada menos que a de Giraud, que ia frequentemente para a Ilha de Ré passar férias, naquela época. Acontece que, na história, assim que se metem por esse desvio, surgem uma série de anormalidades e problemas, entram num cenário fantástico com um “gigante da superfície” a atormentá-los.

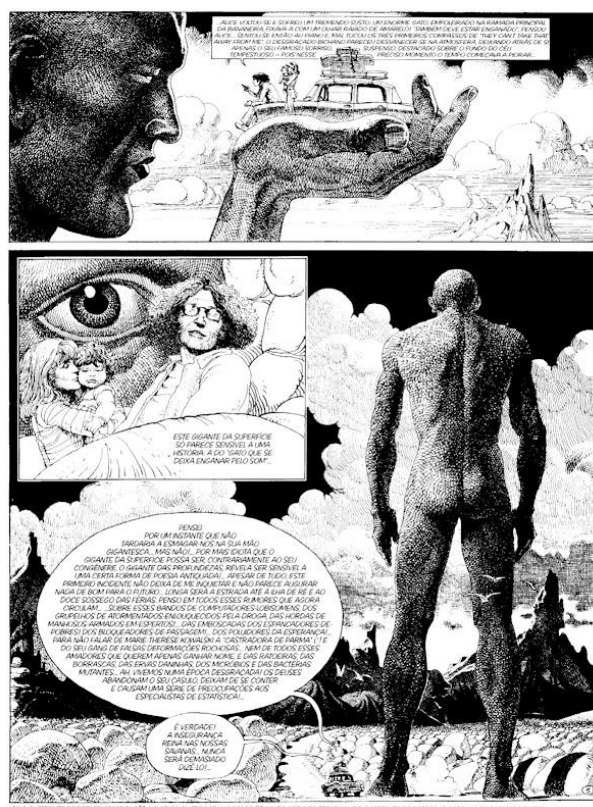


Fig. 24: Jean Giraud, *O Desvio*.

¹⁰ Lançada em 1959, a *Pilote*; entre seus colaboradores, contavam-se talentos como Jean-Michel Charlier, Albert Uderzo e René Goscinny (que viria a se tornar editor-chefe da publicação). *Pilote* foi o berço de algumas das mais famosas HQs francesas de todos os tempos, entre elas *Tanguy e Laverdure*, *Barba-Ruiva*, *Blueberry*, *Lucky Luke*, *Valérien* e *Asterix*.

Podemos concluir que este desvio é o mesmo que o próprio Giraud toma, deixando de parte o caminho que foi traçado pela sociedade, isto é, os artistas precedentes, optando por um caminho alternativo, um desvio nos padrões da Banda Desenhada e, de facto, coisas estranhas se passaram nas suas pranchas. Quem deu o primeiro passo neste desvio foi Giraud, mas quem saiu de lá foi Moebius.

Curiosamente, podemos dizer que Jean Giraud, foi Moebius antes de ser ele próprio. Jean Giraud relata que, quando era adolescente (já um aficionado de ficção científica) e entrou para o curso de Artes Aplicadas, se dedicou a desenhar num caderno, página após página, sem esboço ou qualquer tipo de argumento, improvisando ao longo do trabalho, à medida que lhe surgiam as ideias. Quando se apercebeu, tinha já 40 páginas e o caderno foi um sucesso tão grande entre os seus colegas, que, talvez devido a esse sucesso, o autor ficou sem saber do paradeiro do mesmo¹¹.

Podemos colocar então, uma questão: se realmente o alter-ego já existia antes, provavelmente o Moebius não é de facto um alter-ego, mas sim a manifestação do verdadeiro Jean Giraud? Seja como for, foi assim que Giraud resolveu a sua incoerência. Esta é uma das soluções possíveis, se para um artista a incoerência for um problema.

2.3.2 DAVE MCKEAN

Dave McKean é um autor, desenhador e ilustrador inglês, nascido em 29 de Dezembro de 1963. É um artista que se destaca pela multidimensionalidade dos seus trabalhos, ou seja as suas áreas de intervenção artística vão desde o desenho, à pintura, fotografia e escultura. Enquanto autor de Banda Desenhada, Dave McKean revela incoerência estilística claramente propositada. Utilizando vários materiais, *mediums* e técnicas para elaborar as suas pranchas, McKean atinge resultados finais preenchidos de cor, muita força visual, com uma atmosfera transcendental e mística, parecendo figurar o mundo dos sonhos. *Black Orchid*, que Dave McKean realizou em conjunto com o argumentista Neil Gaiman entre 1988 e 1991, mostra-nos um conjunto de páginas todas muito diferentes.

Iremos ver e comparar algumas dessas páginas.

¹¹ Cf. *Garagem Hermética*. p.119



Fig. 25: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean.

Nestas páginas, podemos ver claramente a técnica mista de Dave McKean. Na página da esquerda, existe a técnica da aguada e desenho aliados à pintura. O lado mais negro a preto e branco, representando um vilão da história, contrastando com a alegria das cores de um peixe. Podemos ver um “lettering” ao fundo da página, que denota um toque de técnica digital.

Na página da direita podemos perceber que existe um plano do real/presente e um plano de memória/passado. A técnica da aguada e desenho aliadas à pintura, utilizadas de uma forma muito realista, dão-nos o plano real; e a técnica do desenho com aguada muito leve, com um toque de cor, dão-nos o plano das memórias e do passado.



Fig. 26: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean.

Ao longo do livro, encontramos estas páginas, que mostram mais uma vez a variedade de técnicas deste autor. Podemos perceber que todos os homens comuns são representados a cinzento, secos, mas *Black Orchid* tem uma aura especial, existe cor onde ela aparece, até a cor dos balões, neste caso a cor violeta, serve para lhe atribuir a fala. A própria atmosfera do cenário em que ela se insere adquire um tom mais colorido, como podemos ver na última vinheta da prancha da figura 26.

Mais uma vez, podemos ver aqui a técnica do desenho com riscadores e aguada, incluindo pasteis de óleo (para as cores) e até pintura. Também percebemos que utiliza técnica de colagem digital no “lettering” da prancha da figura 26, e para dar a noção dos efeitos da televisão (chuva).

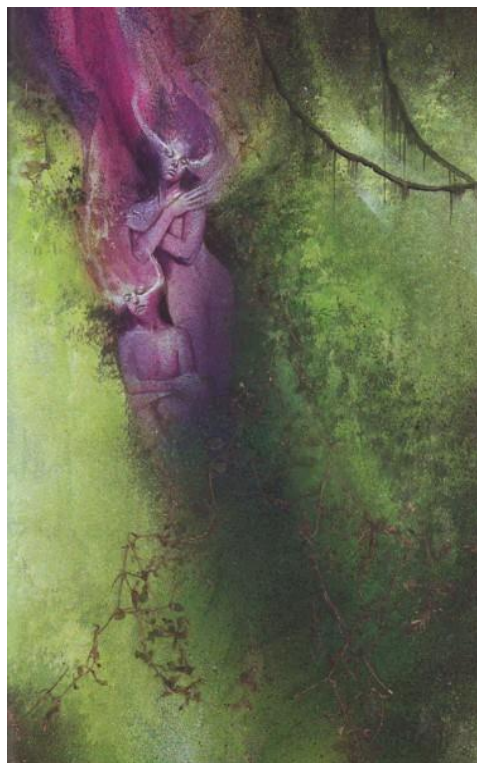


Fig. 27: Exemplos de páginas de *Black Orchid*, de Dave McKean.

Aqui encontramos páginas mais coloridas e expressivas. O próprio fundo da página é escuro (na primeira prancha da figura 27) pois representa uma cena passada num local sinistro, com uma personagem também algo perturbada e psicótica, chamada Poison Ivy. Cada personagem aqui tem a sua aura: a da Black Orchid é violeta (como sempre ao longo de todo o livro) e a da Poison Ivy é verde, com os respectivos balões a conjugarem com a sua cor, criando assim uma mensagem mais directa ao leitor (no caso de existirem dúvidas sobre quem fala, a cor dos balões esclarece tudo).

Na figura 27 do lado direito, temos uma prancha com um só desenho, muito expressivo, onde a cor, umas quantas manchas e umas formas naturais, dão a impressão de estar num cenário de floresta tropical. Tem uma atmosfera profundamente contemplativa, é um desenho por si só, mas transmite uma narrativa. O próprio Dave McKean disse numa entrevista: “as imagens isoladas têm um senso de narrativa inerente a elas, ou seja, contam uma história, uma única imagem pode cristalizar um momento ou um pensamento.”¹²

¹² Pedler, Martyn, *An interview with Dave McKean*, Outubro de 2010.



Fig. 28: Exemplo de página de *Black Orchid*, de Dave McKean.

Nesta página, encontramos uma combinação entre a expressividade de um desenho tradicional, com riscadores e aguada, e o toque frio e limpo do gotejar (parecendo uma superfície aquática) da técnica digital.

Deste modo, consideramos que Dave McKean é, talvez, um expoente da incoerência na Banda Desenhada, que faz de tudo para que cada página seja diferente, para que transmita a mensagem o melhor possível, influenciando os estados psicológicos do leitor. Cada cena tem a sua necessidade de cor, expressividade ou ausência delas e há que tratá-las de forma distinta. Como disse Dave McKean em entrevista:

*“A atmosfera ou conteúdo emocional numa determinada cena ou imagem, ditam o estilo. Espero que sejam adequadas uma a outra. Desenhos a lápis têm um determinado peso, tinta da china preta tem um efeito diferente. Linhas suaves sentem-se de forma distinta das linhas com ângulos mais irregulares traçadas mais furiosamente (...)”*¹³

Podemos concluir que ao compararmos os diferentes meios em que Dave McKean se faz representar, verificamos que a sua incoerência estilística está ligada com

¹³ Martyn Pedler, *An interview with Dave McKean*, Outubro de 2010.

este facto. Ou seja, ao analisarmos as diferentes páginas, verificamos que elas têm estilos diferentes consoante o meio.

2.3.3 TONY SANDOVAL

Tony Sandoval nasceu em 1973, no México, e vive actualmente em Genebra (Suíça) depois de uma temporada de actividade profissional em Barcelona, Berlim e Paris.

Tony Sandoval explora temáticas bastante oníricas, com um desenho muito livre e característico. O seu desenho tem tanto de infantil como de macabro. É interessante ver as suas personagens bonitas e perfeitas fazendo parecer uma história para crianças, quando na verdade, geralmente são histórias pesadas, com violência, bastante sangue e de teor, por vezes, sexual.

Sandoval tem, por norma, histórias com um argumento simples, mas bastante ricos em fantasia e onirismos, o que lhe dá uma grande liberdade e lhe permite explorar o próprio desenho. O foco máximo de Sandoval é precisamente esse.

É um autor que, apesar de desenhar os personagens de uma forma muito peculiar e reconhecível, sendo algo que não varia muito de álbum para álbum, na questão técnica opta muito pela diversificação. A nível técnico, Sandoval é, na realidade, muito incoerente, e isso também o define como artista. Por exemplo no seu álbum *Serpentes de Água*, o estilo predominante é um desenho feito tradicionalmente a grafite, colorido posteriormente com software digital. Porém, há capítulos em que ele utiliza uma técnica de caneta, e outra em aguarela. A de caneta serviu para evidenciar uma passagem do tempo, foi um momento alegórico, representando a morte do Verão e o nascimento do Outono. A aguarela serviu para representar momentos do passado, memórias de coisas que aconteceram a uma das personagens principais. Mas o álbum em que Tony Sandoval é predominantemente incoerente é *Nocturno*, por isso, é este que vamos analisar um pouco.

Nocturno dá-nos a conhecer a história de um músico misterioso chamado Seck, que consegue ver os mortos. Esses fantasmas irão arrastá-lo para um mundo de trevas do qual ele dificilmente consegue sair. A sua única esperança é a ligação com uma rapariga, de nome Karen, que acaba por o prender ao mundo real.

Em *Nocturno*, Sandoval, utiliza 9 variantes gráficas ao longo do livro, portanto, nove técnicas diferentes. Vamos ver exemplos de algumas delas.

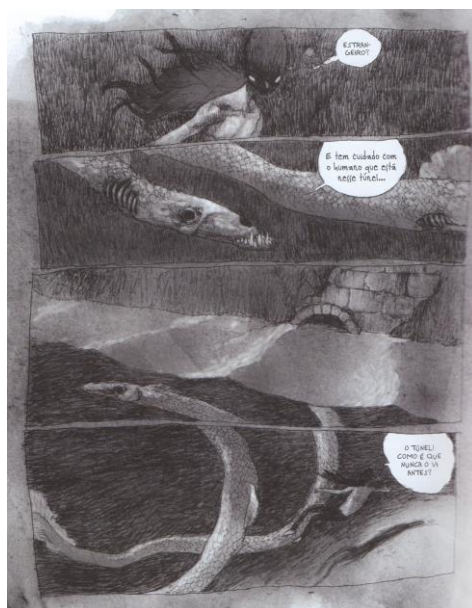


Fig. 29: Página de *Nocturno* de Tony Sandoval, feita com técnica de cinzentos (grafite).

Os cinzentos neste álbum, representam a dimensão negativa do personagem principal. Uma espécie de limbo no qual ele está, meio real, meio fantasma. São os momentos do alter-ego do personagem Seck: Nocturno, uma personalidade negativa, que o arrasta cada vez mais para as trevas.



Fig. 30: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente.

Estas técnicas são utilizadas para representar partes da história que se passam no plano real, as linhas a caneta são ferozes e têm uma energia mais violenta. As linhas a lápis, têm características mais calmas e contemplativas, apesar de evidenciarem também, em certas ocasiões, uma dimensão bastante activa e enérgica.



Fig. 31: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente.

Na figura 31 à esquerda, é utilizada uma técnica mista, de caneta, aguarela, técnica digital e até colagem. Representa um momento onírico simbólico.

Na figura 31 à direita, observamos também uma prancha realizada a aguarela, que nos dá uma acção metafórica do consciente da personagem Karen. A aguarela tem, neste álbum, essa faceta introspectiva dos personagens, excepto o do personagem Seck cuja introspecção é feita numa procura muito mais obscura (preto e branco).

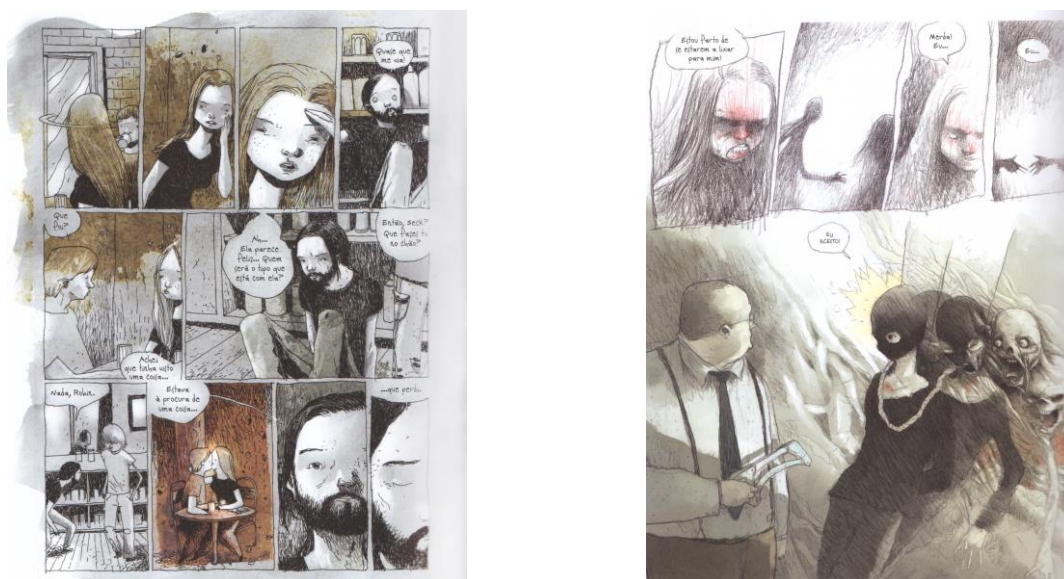


Fig. 32: Páginas de *Nocturno* de Tony Sandoval. A da esquerda feita com técnica de caneta colorida digitalmente e a da direita desenhada a grafite e colorida digitalmente.

Estas páginas e sua técnica mista, mostram um ambiente de ambiguidade entre tristeza e felicidade. A dimensão negativa do personagem Seck é confrontada com a energia mais positiva de Karen, convergindo numa sépia, que surge apenas em Karen. Seck é monocromático.

Aqui, percebemos a dimensão negativa e introspectiva de Seck, quando *Nocturno* deixa Seck assumir novamente o seu papel e ele volta ao plano real. Essa transformação é explícita na transição do grafismo. É essa incoerência que lhe atribui o significado, e uma forma de transmitir a mensagem.

Podemos concluir que a técnica pode, por vezes, sugerir sensações, emoções, estimular a leitura e evidenciar uma dada acção, ou até contemplação, tendo-se verificado em Tony Sandoval uma incoerência propositada, considerando estas mesmas questões.

2.4. Considerações sobre a incoerência estilística

Tendo sido feita uma análise a estes autores, podemos concluir que, o estilo de desenho, enquanto produto do ser humano é, como diz Will Eisner, uma forma de imperfeição. O estilo de cada artista corresponde à sua forma de ver o mundo e de o representar. Mas existem, como é claro, algumas divergências em relação a este tópico. Na medida em que um artista está em constante evolução, o seu trabalho também. Pelo que o desenho vai apresentando mudanças ao longo dos anos em que é desenvolvido. Essa incoerência do desenho é proveniente da evolução natural deste e verifica-se em quase todos os autores que tiveram carreiras mais longas, especialmente em séries que demoraram mais anos a serem feitas, como é o caso das situações apresentadas nos capítulos anteriores: *The Peanuts* de Charles Schulz e *Mafalda* de Quino, nos quais se verificou incoerência deste tipo.

Porém, existe outro tipo de incoerência, este, essencial por vezes para o total entendimento da obra, na questão dos sentidos e interpretação por parte do leitor. A incoerência de forma intencional, é utilizada por vários autores, precisamente por estes sentirem necessidade de alterar o estilo, a técnica e, portanto, o grafismo, de forma a que a mensagem seja melhor transmitida. Cada linha, mancha ou cor tem um impacto diferente no leitor e é sob este argumento que autores como os mencionados no capítulo anterior (Dave McKean e Tony Sandoval), são propositadamente incoerentes, realizando cada página de forma distinta. O caso de Jean Giraud revela incoerência a um nível, não só de grafismo, como de temática, tendo optado por criar um heterónimo, ou seja assinar com outro nome, obras completamente incoerentes relativamente às que assinava como Giraud (Gir). Por este motivo, verificou-se incoerência da forma intencional nestes três autores.

3. RELATÓRIO DO TRABALHO PRÁTICO

Neste capítulo será introduzido um relatório referente à realização do álbum de Banda Desenhada *No Caderno da Tangerina*, que é a parte prática integrante desta investigação de mestrado e na qual se verificaram incoerências estilísticas.

Serão escrutinadas todas as fases deste projecto, desde a ideia inicial ao resultado final aquando da sua publicação no ano de 2017, pela editora “Escorpião Azul”. Acompanharemos a tomada de algumas decisões, percebendo a razão destas, através da análise teórica de alguns autores mais relevantes neste campo. E, no fim, concluiremos se o produto final ficou ou não como o previsto, o que correu mal e os objectivos que foram alcançados.

Começaremos por abordar como surgiu a ideia para a história e a mensagem a transmitir, bem como os objectivos dentro do conceito base, algo que figurará no capítulo 3.1. De seguida falaremos da fase do argumento e storyboard, isto é, da importância do tempo dentro da narrativa, como este pode ser manipulado numa Banda Desenhada, de forma a transmiti-lo facilmente ao leitor. Será também desenvolvida a questão da organização do espaço dentro da página, ou seja, como podemos resolver o enquadramento. Estes tópicos serão discutidos no capítulo 3.2.

Passaremos depois, no capítulo 3.3, aos autores que influenciaram de algum modo na criação deste álbum, em particular na fase seguinte correspondente ao desenvolvimento do conceito visual do livro, debatido no capítulo 3.4. Tópicos como a construção dos personagens – os problemas que possuíam inicialmente e como foram resolvidos-, bem como a forma como interagem com o cenário, e o porquê de se terem feito daquele modo, com aquele estilo e técnica, serão discutidos.

Depois, no capítulo 3.5, iremos debater a problemática da incoerência estilística dentro deste álbum de banda desenhada, algo que se terá manifestado pela duração do trabalho que originou uma evolução natural do desenho, bem como por uma intencionalidade em variar a técnica e consequentemente o grafismo, com o objectivo de transmitir melhor um dado sentimento e estado de espírito de um personagem, ou até a variação estilística que ocorre nos separadores.

No capítulo 3.6, procederemos a uma reflexão sobre como o uso dos cinzentos influenciaram o resultado final.

3.1 A Ideia

A concretização do *No Caderno da Tangerina* passou por várias fases, em particular a história e o argumento, pois são estas fases as que criam mais dificuldades à autora. A história teve como ideia base um sonho, no qual, esta, tal e qual como uma criança, estaria a brincar no terreno baldio que existe ao lado da sua casa (terreno que inspirou em parte os cenários da BD).



Fig.33: Terreno baldio junto à casa da



Fig.34: Concept Art feito com base nesse terreno.

Escondendo-se das pessoas e de tudo o que vagamente relembresse a presença humana e procurando um estado de selvageria total, às tantas a autora começa a transformar-se numa criatura estranha, com braços e pernas muito compridos, com os quais caminhava tal quadrúpede, colada ao chão. Como se de um cenário Kafkiano se tratasse. Na verdade, a influência de *A Metamorfose* esteve sempre presente ao longo do trabalho.

Por volta dessa altura desenhou-se de imediato duas pranchas que retratavam esses momentos em que brincava no terreno, e começou-se a idealizar a história.



Fig. 35: Primeiras pranchas de ensaio.

A história seria sobre uma menina de 10 anos que, sempre que voltava da escola, se dirigia ao terreno baldio junto à sua casa para brincar. Certo dia encontra um monstro que a afugenta dali. Mas ela fica obcecada com a ideia de o apanhar e volta todos os dias para lá. Para o encontrar e caçar. Todavia, o monstro seria ela própria. A imaginação pregara-lhe uma partida e o medo transformara-a naquilo que ela tanto temia. Esta história tinha a influência da obra literária de William Golding, “O Deus das Moscas”¹⁴, no qual um grupo de rapazes perdidos numa ilha, acaba por se deixar levar pelo medo, e comete as atrocidades que receavam de início.

“Talvez – disse ele com hesitação –, talvez exista uma fera. (...) O que eu quero dizer é... talvez sejamos só nós.”¹⁵

Depois pôs-se a questão: Porque é que uma criança insistiria tanto em enfrentar um medo deste género. Além disso, com este argumento, a história seria demasiado curta. Ocuparia, na sua essência, provavelmente umas 20 páginas e tinha sido feito um acordo com a editora, no qual foi decretado que o mínimo seriam 40 páginas. Ou se faria um conjunto de histórias com diferentes personagens e cenários enquadrados no mesmo tema, ou a história que se idealizara de início, mas de outra forma.

Teriam de existir algumas *side stories*¹⁶ para complementar o essencial da história, ou seja, o tema principal. E teria de se dar um contexto aos personagens, isto é, a família da personagem principal teria de aparecer, a escola, a professora, ou professor, etc..

Decidiu-se pegar na ideia do sonho propriamente dito. Nesta versão, a menina, a quem já se tinha baptizado de Tangerina, sonhara com o monstro e ele havia escapado para o mundo real. Com receio de que ele se tornasse realidade, a menina queria apanhá-lo e aprisioná-lo novamente no sonho, de onde se gerara. É dado um lado humano ao monstro, pois ele só quer existir. Nesta situação pensou-se em contextualizar a Tangerina num passado de abandono. Ela teria sido abandonada pela mãe e deixada ao cuidado dos avós. O monstro representaria a Tangerina bebé e negligenciada, com um complexo existencial.

¹⁴ Cf. Golding, William (1954) *O Deus das Moscas*.

¹⁵ Idem, p.101.

¹⁶ *Side story* é uma história curta secundária, que acontece durante a história principal. Pode ou não estar relacionada com esta.

Era uma ideia rebuscada e estava a tornar-se excessivamente melodramática. Estariam a utilizar-se muitos planos de contemplação e de vazio, com um ritmo demasiado lento e que conferiam melodrama à história.

Pretendia-se um estilo literário mais frio e realista, e a história inicial estava muito longe disto. No realismo é tudo muito menos melodramático. Não importam os sentimentos ou emoções, apenas a realidade que existe. As coisas são como são. Os dramas são encarados como parte do dia-a-dia, e algo normal a ser superado.

Também se pretendia reduzir a história ao seu essencial, sem lhe tirar páginas. Contextos de personagens era algo que se queria evitar a todo o custo, pois eram *side stories* que normalmente os leitores anseiam passar para chegar ao foco principal da história. Foi aí que se pensou numa forma subtil de contornar toda esta necessidade de contextualizar a Tangerina, e torná-la ainda mais misteriosa. Assim chegou-se à conclusão que era necessário um segundo personagem, que observasse a Tangerina, uma outra perspectiva e ponto de vista da história alterariam por completo o desenrolar da história e as suas potencialidades. O leitor assumiria o lugar desse personagem, como observador da Tangerina e indagar-se-ia das mesmas questões, e a Tangerina seria o foco tanto dele, como do leitor, um mistério a ser desvendado. Desta forma, nem se precisaria de contextualizar a Tangerina, porque não se saberia nada dela, e tampouco se cairia em melodramas. Criou-se então o personagem Spike, que acabou por se tornar o personagem mais fundamental da história, dir-se-ia mesmo o principal. Sem ele, a forma como a história se acabou por desenrolar, não seria possível. Este foi talvez o momento mais importante desta fase do trabalho, pois criou-se uma solução subtil e extremamente eficaz, para além de simples. Isto ajudou a atingir o que era pretendido: uma história mais realista, sem desfecho e com mais questões do que respostas, com um final em aberto.

Na Banda Desenhada, é necessário transmitir a complexa noção de tempo que temos no dia-a-dia. No universo da consciência humana, o tempo é percebido através do som, das acções e como é óbvio, o nascer e o pôr do sol. O tempo é tão fulcral para nós e condiciona-nos tanto, por ser tão definitivo, que temos a necessidade de o contabilizar, conseguimos isso através dos relógios, porém, embora tenhamos essa ilusão, não o podemos controlar¹⁷. Mas na Banda Desenhada, não só podemos, como é

¹⁷ EISNER, Will, (1985) *Comics and Sequential Art*

absolutamente essencial tal controle. É uma parte da estrutura fulcral para a construção de uma BD, e importante na questão de envolvimento do leitor. Este terá de perceber claramente os momentos e transições entre os painéis, bem como o peso temporal de cada um destes. E para que o leitor se foque em elementos mais entusiasmantes na história (como a acção), esta questão do tempo tem de ser tratada de forma a que o leitor não tenha que fazer grande esforço para perceber. Sobretudo tem de ser claro.

Neste capítulo é explicado como cada transição tem a sua carga temporal. Na



figura 36, Scott McCloud explica a diferença entre essas transições.¹⁸

As transições de tipo 1, são as que têm uma carga temporal maior. Têm o poder de aumentar imenso a história, não se devendo utilizar exageradamente, mas sim para enfatizar um dado momento.

As transições de tipo 2 são de acção para acção, e são as mais utilizadas no género de *comic* americano. Aliás, em todos os géneros, é a mais utilizada. Normalmente representam momentos de acção, como o próprio nome indica.

As transições de tipo 3 são de sujeito para sujeito, ou assunto para assunto. São também muito utilizadas e conferem muita rapidez à narrativa, podendo avançar relativamente bastante no tempo de acção ou até, mudar de local.

As transições de tipo 4, de cena para cena, são normalmente utilizadas para demonstrar tempos longos, podendo avançar até anos na narrativa.

Fig. 36: Imagem utilizada por Scott McCloud para explicar as diferentes transições entre vinhetas em banda desenhada.

¹⁸ Cf. McCLOUD, Scott, *Understanding Comics- The Invisible Art*, p. 74.

As transições de tipo 5, de detalhe para detalhe, são amplamente utilizadas pelos japoneses em mangás, e servem para dar detalhes da cena ou da acção, revelando aos poucos o ambiente em que esta se insere.

As transições de tipo 6, não têm qualquer sequência narrativa e são pouco ou nada utilizadas.

Em *No Caderno da Tangerina*, podemos verificar que existem na sua maioria, transições de tipo 2. Optou-se por uma narrativa mais rápida, já que a propensão era um ritmo mais lento, contrariando-se assim essa tendência. Seguindo-se as transições de sujeito para sujeito e de cena para cena. Verificam-se influências mangá quando se utilizam as transições de momento para momento e de detalhe para detalhe.

É preciso criar um equilíbrio entre a adição e a subtração, entre o que é demais e o insuficiente. Scott McCloud apresenta-nos uma história, contada de quatro formas diferentes, na qual um jovem sai de casa sob a promessa que fizera à mãe de que não iria beber, mas no fim não a cumpre e acaba por morrer num acidente de viação.¹⁹ Estes são os dados cruciais da história, o que acontece entre um evento e outro pode ou não interessar ao autor mostrar, mas é certo que algo aconteceu. O leitor assume que assim seja. Na primeira versão apresentada, existe um ritmo muito mais lento, todos os passos de Carl (personagem da história) são mostrados. Mas serão mesmo necessários? Na quarta versão da história, só aparecem dois quadradinhos: um no qual a mãe pede que ele não beba, e outro que nos mostra a sepultura de Carl, dando a entender que ele não seguiu o conselho e bebeu álcool. Na realidade, apesar de não mostrarem tal facto, fica subentendido. O leitor não precisa de ter tudo, é necessário deixá-lo pensar. E foi isto que se tentou fazer em *No Caderno da Tangerina*, apesar de continuar a ter um ritmo lento, que era pretendido, a contemplação dos cenários e dos personagens era importante neste caso, quanto mais fosse para evidenciar o desenho. Mas a tendência que existia era para alargar ainda mais estes planos contemplativos, e aí deixaria de existir o equilíbrio de que nos fala Scott McCloud. Este autor fala-nos ainda da importância da oclusão. Aquilo que se passa entre um quadradinho e outro, que não é mostrado ao leitor, mas que fica subentendido e é processado pelo cérebro como informação, sem ser necessário mostrar. Na Banda Desenhada é tão importante o autor, como o leitor, ambos são necessários para a construção da história. Ao mostrar demais

¹⁹ McCLOUD, Scott, *Understanding Comics- The Invisible Art*, pp. 84-85.

ou menos numa dada cena, e oferecendo apenas pistas ao leitor, o artista consegue desencadear uma série de imagens na sua cabeça.

3.2 Argumento

Foi então que se passou à realização do *storyboard*, ou, na banda desenhada, *dummy*, como lhe chama Will Eisner.²⁰ São esboços prévios das páginas com as ideias base, tanto de história como de enquadramento e transição entre vinhetas. É uma forma de criarmos a história enquanto se fazem os ajustes da página, as cenas, as acções dos personagens, em simultâneo. E assim, de um modo rápido, para que não se tenham que corrigir páginas que já tenham sido dadas como finalizadas.

Assim, decidindo a técnica que se utilizaria, deu-se início ao desenho das pranchas, tendo como base o *storyboard*, ou *dummy*, nos quais existiam ainda alguns problemas, em particular no início e no fim da história. Utilizou-se um género de escrita por desenhos, mas já com alguma organização esquemática das páginas e já com a intenção de formar as páginas do livro propriamente dito. Isto para que, as páginas *splash* batessem certo,²¹ ou seja, sendo páginas que ocupam duas folhas com um único painel, têm de ficar juntas. Também para que a composição das páginas, quando o leitor abrisse o livro, fosse apelativa. Apesar de se ter prezado a organização do *storyboard*, este sofreu, claramente, algumas alterações.

²⁰ EISNER, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, p.136.

²¹ *Splash* é uma prancha de banda desenhada, que consiste em apenas uma imagem ou painel, ocupando duas páginas.



Fig. 37: *Dummy* e respectivo definitivo.

Neste exemplo, podemos ver que, apesar de importante para o resultado final, o *dummy* pode e deve sofrer algumas alterações, caso seja necessário. Este em particular, teria um ritmo muito mais lento, pois a acção no terceiro quadradinho seria a mesma do segundo, mas noutra perspectiva, o que não acrescentava muito à história. Assim, na página definitiva, não só se adicionou ritmo no segundo quadradinho, representando o personagem Spike a colocar os livros na mochila, como se desenhou este, a andar no terceiro, acelerando a acção. Além disto, ainda foi adicionado um tronco de uma árvore com uma silhueta familiar da história, para dar um pouco mais de suspense, como se a imagem do monstro perseguisse Spike. Esta alteração foi feita enquanto a página definitiva era realizada. Conferiu-lhe algum drama, e seria mais um indício para a história propriamente dita.

Houve outras alterações além desta, claro. Inclusive, algumas das cenas ensaiadas no *storyboard* não chegaram a aparecer na versão definitiva da história. Por exemplo, na sequência do terceiro capítulo, o plano inicial era este:



Fig. 38: Storyboard da sequência inicialmente projectada do terceiro capítulo.

Nesta sequência, inicialmente, tinha-se pensado numa acção entre o Spike e os amigos. Neste caso, estes iriam convidá-lo para um jogo, mas o Spike recusaria e dirigir-se-ia para o mato à procura dos vestígios deixados pela personagem Tangerina, que lhe teria dito anteriormente que havia capturado o monstro, montando uma armadilha, um buraco, no qual ele caíra. No entanto, esta cena, além de repetitiva (pois Spike já tinha tido um jogo com os amigos no capítulo anterior), tinha também um problema grave de transição. Logo na primeira página, no primeiro quadradinho, a professora está a mandar sair para o intervalo, e no quadrinho seguinte, já o Spike está a vir da escola. Tanto o intervalo, como o resto da aula passaram em branco. Não fazia

sentido aquele tipo de transição, nesta sequência. Por isso, tanto de uma perspectiva diversificada de acção e espontaneidade, como de uma perspectiva de ordem temporal, esta sequência deixava a desejar. Era necessária alguma espontaneidade na acção. Tudo parecia estar a ser demasiado forçado para ir de encontro à acção que interessava realmente, neste caso, o Spike descobrir que o monstro, de alguma forma, fugiu do buraco. Spike é um personagem muito certinho, muito constante e bem comportado. Era preciso fazê-lo quebrar as regras pelo menos uma vez. Seria a influência da Tangerina sobre ele, bem como da sua própria curiosidade, que é a sua maior característica. Criou-se então a sequência seguinte:



Fig. 39: *Storyboard* da sequência definitiva do terceiro capítulo.

Nesta sequência, além do problema de transição, resolveu-se a acção em si. O personagem Spike fez uma coisa que não é da sua natureza e fugiu da escola no intervalo, ignorando as regras habituais de uma instituição de ensino. Ele simplesmente não resistiu à sua curiosidade e foi à procura do buraco, no local onde tinha estado a

jogar à bola no dia anterior. Além de existir muito mais acção nesta sequência, existe essa espontaneidade de que se tem falado, pois não se sabe o que o personagem Spike vai fazer. E ainda se realizou um cenário que complementasse a sequência. Neste caso, Spike iria encontrar um cenário de morte, indicando a presença do monstro. Os corpos de animais em decomposição, o sangue e a terra remexida, seriam os vestígios da sua passagem e fuga.

Relativamente à organização das páginas em si, foi necessário reduzir as vinhetas ao seu mínimo, isto é, devido ao facto de a dimensão do livro ser pequena (24x16cm), cada página não deveria conter muitos quadrinhos. Em primeiro lugar, porque os desenhos caracterizavam-se pelo pormenor e, caso estes fossem impressos demasiado pequenos, corria-se o risco de não se verem. Deste modo, cada página não poderia conter mais do que quatro vinhetas, sendo a escolha preferida, entre duas e três vinhetas ao longo da BD. A autora tem preferência pelos quadrinhos de formato horizontal, mais cinematográfico, rejeitando um pouco os de formato quadrangular, pois não dão tanta liberdade ao desenhar, apesar de conferirem um ritmo muito mais acelerado à narrativa. Como o desenho é o principal foco da autora, existe a necessidade de trabalhar um pouco mais essa questão, e os quadrinhos horizontais não só oferecem uma maior dinâmica e liberdade ao desenhar, como obriga o leitor a abrandar um pouco mais a leitura e concentrar-se nos cenários e personagens que as vinhetas contêm. Também, como não seria fiável a utilização de muitos quadrinhos por página, a ideia das vinhetas quadradas seria algo a evitar, pois seriam necessários muito mais quadrinhos para completar a página.



Fig. 40: Prancha de *No Caderno da Tangerina*.

Neste exemplo, existe um enquadramento mais cinematográfico da página, no entanto, o ritmo é abrandado pelo próprio formato da vinheta, mesmo que a composição destas seja mais apelativa.

3.3 Influências

Alguns dos autores que influenciaram na realização deste álbum, já foram mencionados neste trabalho de investigação. Tony Sandoval tem um particular interesse por coisas oníricas, do mundo dos sonhos e fantasia. E tem um estilo gráfico muito peculiar, de um aspecto infantil, porém violento, quase visceral. Em *No Caderno da Tangerina*, essa ambiguidade foi procurada, criando personagens que, enquanto crianças, convivem com um monstro que traz sangue e morte aos seus mundos. Nos corpos dos animais, apercebemo-nos dessa influência de Tony Sandoval.



Fig. 41: Exemplo da arte de Tony Sandoval, extraído de *As Serpentes da Água* (esquerda). Cenário do livro *No Caderno da Tangerina*, influenciado por Tony Sandoval.

Além deste autor, também Michael Zulli²² teve influência na realização deste álbum. É um artista que investe muito nos pormenores das suas cenas. Foi uma referência no que toca aos cenários, pela sua complexidade e diversidade da flora nos seus desenhos.

²² **Michael Zulli**, nascido a 20 de dezembro de 1952, nos Estados Unidos, é um artista conhecido pelo seu trabalho como ilustrador de banda desenhada, entre os quais a *SandMan* (2009).



Fig. 42: Exemplo da arte de Michael Zulli, extraído do livro *The Fracture of the Universal Boy*.

Podemos observar neste exemplo, a qualidade de Michael Zulli no desenho dos cenários. É um autor que procura mais o realismo, tendo influenciado a realização dos cenários em *No Caderno da Tangerina*. Porém, neste caso, optou-se por contextualizar nestes, personagens com a simplificação de um cartoon.

Outro autor que teve grande influência, pela dedicação aos pormenores e características texturais do desenho, foi o heterónimo de Jean Giraud, Moebius. Não pelo seu universo de ficção científica, mas pelos desenhos em si. Houve uma prancha em particular que se tornou uma grande referência a determinada altura em *No Caderno da Tangerina*.

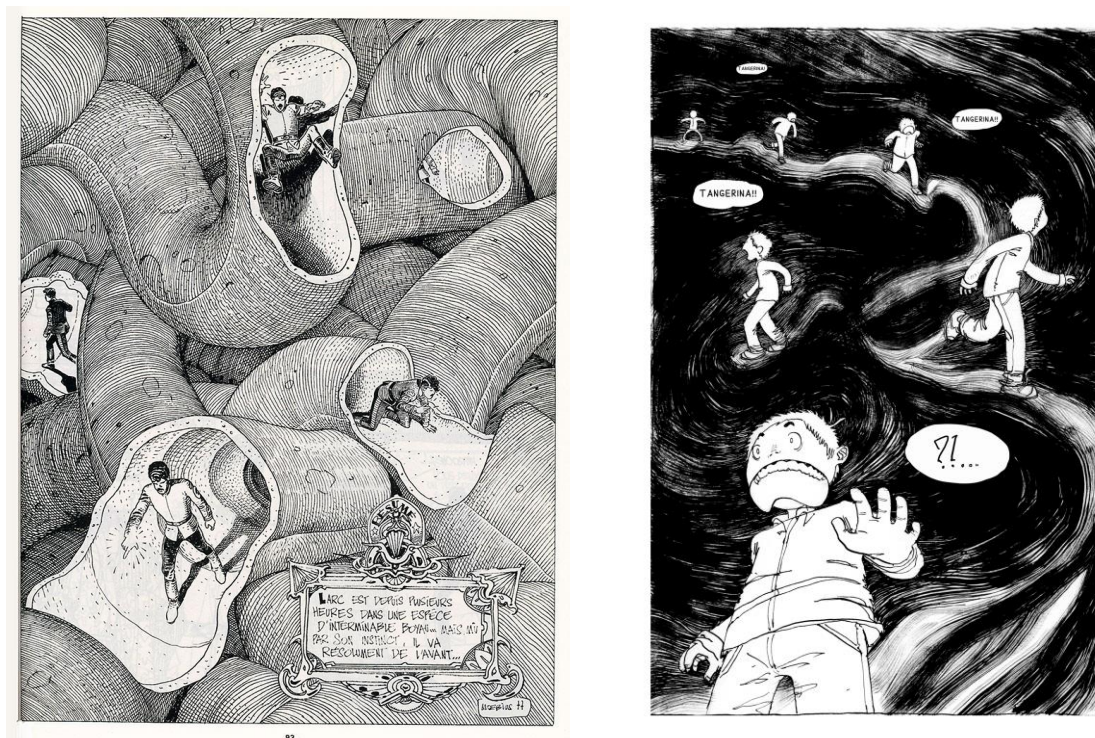


Fig. 43: Exemplo da arte de Moebius, em *A Garagem Hermética*; Prancha de *No Caderno da Tangerina*.

Como podemos ver neste exemplo, Moebius encontrou forma de fazer BD sem vinheta, impondo simultaneamente um ritmo. O personagem deambula pela página, de acordo com o desenrolar da acção. Geralmente pode ser utilizada em acções cujo personagem esteja a tentar procurar algo ou sair de um dado local, mas em vão.

Mais uma vez, há que realçar o nível e qualidade do pormenor das texturas dos desenhos de Moebius, que influenciaram imenso a execução do livro *No Caderno da Tangerina*.

Na questão do estilo de personagem, a autora foi influenciada por JM Ken Niimura, desenhador de *I Kill Giants*, pela liberdade com que este autor desenha os personagens, e expressividade que lhes confere ao fazê-lo.



Fig. 44: Exemplo da arte de JM Ken Niimura.

3.4. Desenvolvimento – O Estilo / Registo

Enquanto realizava a história e o *storyboard* ou *dummy* como é classificado por Will Eisner, a autora foi pensando no conceito visual do livro, isto é, fazendo o *concept art*, baseando-se na criatura em que se transformou no sonho. Alguns pontos importantes estavam em mente, tais como o estilo.

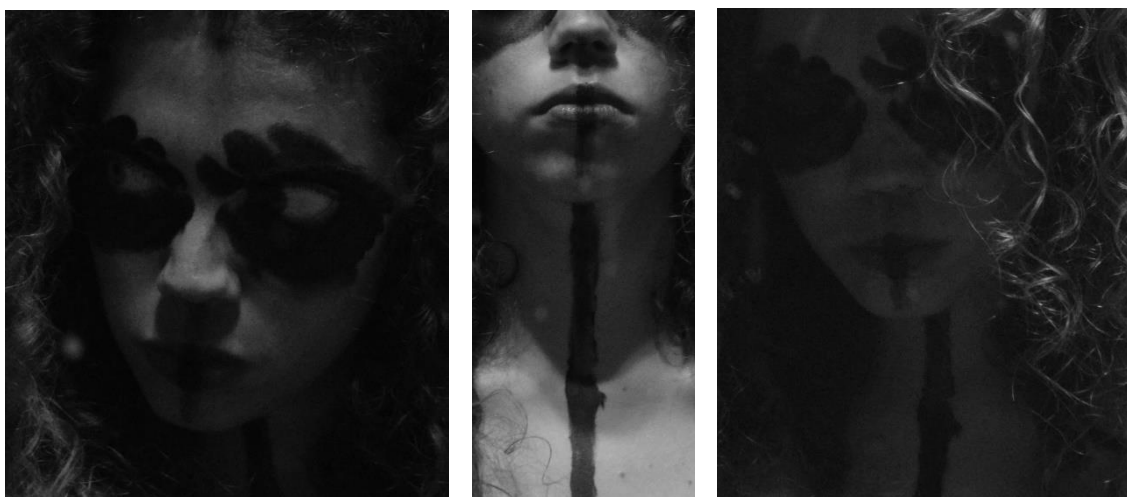


Fig. 45: Fotografias tiradas numa experiência em que a autora se “transformou” no monstro.

A autora chegou a tirar algumas fotografias a si própria transfigurada, que serviram depois de referência. Aqui apercebemo-nos de que a autora personificou esse monstro, há até algumas semelhanças entre ela e os primeiros estudos.



Fig. 46: Primeiros concepts do monstro.

A partir daqui, era necessário torná-lo um pouco mais animalesco. Até aqui ele era só estranho, por ser muito comprido, mas pretendia-se que fosse mais assustador, teria que ser antropomórfico, mas quanto mais tremendo melhor. Em primeiro lugar, os olhos não se viam. Pensou-se na possibilidade de que fossem aparecendo ao longo da história, como que humanizando o monstro. Mas essa ideia era boa para a história que tinha sido idealizada anteriormente. Assim, decidiu-se que os olhos seriam mais pequenos e com a íris maior, como a dos animais. E concebeu-se este esboço:



Fig. 47: Estudo do monstro, onde se conferiram feições mais animalescas.

Mas depois pensou-se na falta de potencial desta figura. Seria muito mais interessante que a boca fosse maior, porque ao abrir seria ainda mais aterradora. Aqui neste esboço, o monstro tem um ar demasiado pacífico, e pretendia-se que a sua expressão fosse apática, sem qualquer emoção. Pretendia-se um monstro que não sentisse rigorosamente nada, a não ser fome e que devorasse, sem sentir. Este ainda era muito humano.



Fig. 48: Estudos finais do monstro.

Nesta fase, os personagens já estavam delineados. O personagem principal, Spike, é uma criança introvertida, com um fascínio pelo diferente e com grande inteligência. É meigo, simpático, compreensivo e sobretudo curioso. Ele faz-se amigo da Tangerina sem ser preciso muito do lado dela, é uma amizade incondicional com base nesse fascínio e mistério que ela exerce sobre ele. Quando foi desenhado, pensou-se que tipo de características lhe dar a nível físico. Para já, para o diferenciar de todos os personagens, oferecemos uns óculos, que lhe davam um ar mais intelectual e tímido. Os olhos apareceriam só em situações em que tal fosse necessário. Não seria essencial que os olhos aparecessem em todas as circunstâncias, pois pusemos toda a personalidade dele naqueles óculos. Um sorriso querido e um penteado completamente vulgar fariam o resto. O Spike é um personagem simples, muito linear e coerente.



Fig. 49: Estudo para o personagem Spike.



Fig. 50: Estudo final para Spike. (Aumentou-se os óculos, e privilegiou-se a expressão do rosto, ao invés das suas fisionomias, conferindo-lhe um ar mais cartoon).

A Tangerina é que se afigurava um caso diferente. A Tangerina é inconstante e imprevisível, não se sabendo nada sobre o seu passado ou mesmo das suas vivências presentes, sendo Spike o personagem que nos a apresenta. Para começar, só se sabe que é distante e bastante reservada. Prefere isolar-se no recreio a brincar com os colegas, o que desperta curiosidade no Spike. E depois tem uma veia artística muito evidente no seu caderno, mas os desenhos são muito violentos para uma criança. Não sabemos se ela tem problemas, nem nunca chegamos a descobrir. Ela veste-se como um rapaz e é despenteada. Tudo isto há-de culminar numa grande dificuldade em se inserir na escola e em fazer amigos, que é o que se pretende dar a entender.



Fig. 51: *Concept Art* de Tangerina.

Tangerina não segue as normas, nem das raparigas, nem dos rapazes. Tem uma personalidade muito própria e especial. E depois tem variações estilísticas a nível técnico, que acompanham as suas variações de humor.



Fig. 52: Variações estilísticas que revelam o estado psicológico de Tangerina. Como podemos verificar, Tangerina é mais cartoon, quanto mais contente está. Quando se zanga, as suas feições tornam-se mais realistas.

A incoerência estilística dos personagens, não foi por acaso. Optou-se por, no caso da Tangerina, conferir um aspecto mais realista cada vez que ela se chateava. Isto traria expressão e seriedade ao que se estava a passar. Assim, ela ficava mais temível, como o monstro, e traria não só personalidade à Tangerina, como também alguma diversidade à história, tornando-a diferente de qualquer outro personagem.

Podemos verificar nas figuras acima, a diferença que existe no traçado. Segundo Scott McCloud, este pode expressar uma dada emoção ao leitor. Uma linha traçada de forma mais agressiva e impulsiva, com arestas duras, pode expressar uma situação mais extrema, em que um personagem se mostra mais selvagem e enfurecido.²³

Já no caso do Spike, a sua personalidade é constante. É o amigo fiel e incondicional, as suas expressões vão de contente ao surpreso e assustado. Com uma excepção ou outra em que ele se aborrece e, neste caso, deixou-se que os óculos assumissem a expressão dos olhos e sobrancelhas, embora isto num caso realista, fosse completamente impossível.

²³ Cf. McCLOUD, Scott, *Understanding Comics- The Invisible Art*, p.125



Fig. 53: Os óculos de Spike assumem a sua expressão.

Para além destes personagens, também tivemos de trabalhar em personagens secundários, de relevância para a história. A professora, por exemplo, mudou drasticamente da versão de *storyboard* para a definitiva, sendo que no *storyboard* era uma senhora mais idosa e ríspida e, no final, virou uma jovem com pouca experiência, mas compreensiva.



Fig. 54: Professora antes (esquerda) e depois (direita).

Como desenhadora, a autora tem muita tendência para cair em detalhes e realismo, mas isto era algo não pretendido para esta BD. Poderia antes apostar nos detalhes das paisagens e afins, mas os personagens queria-os mais simplificados, de forma a que pudesse trabalhar melhor com a expressão, e assim criar uma maior dinâmica com o leitor. Segundo Scott McCloud, na sua obra *Understanding Comics*, o

leitor responde melhor ao ícone, isto é, um rosto simplificado, cria maior empatia, pois quando olhamos para ele, vemo-nos a nós próprios. É um conceito a que o autor chama de “amplificação por simplificação”.²⁴ No qual ele explica que ao reduzirmos um rosto ao seu conteúdo essencial, estamos a amplificar a mensagem, ou seja a expressão, que ele traduz, de uma forma que um rosto realista não consegue. A imagética do cartoon é muito mais universal que a realista, quanto mais simplificada, mais descritiva se torna, mais universal. McCloud defende que, como raça centrada em si própria, a nossa tendência é em nos vermos em tudo. Por isso, quando vemos um cartoon, o facto de nos identificarmos tanto com ele, é precisamente pelo facto de nos vermos a nós próprios. “O cartoon é um vácuo para o qual a nossa identidade e atenção são impelidas (...) não só observamos o cartoon, como nos tornamos nele”.²⁵ É tudo uma questão de mensagem. Segundo este autor, o cartoon é um meio para expressar melhor a mensagem que se quer transmitir, pois um rosto com maior detalhe exigiria uma maior concentração no personagem em si e não tanto na sua expressão essencial e de leitura universal, que foi o pretendido para esta Banda Desenhada.

Por isso, não só este método reforça a empatia que o leitor sente pelos personagens e pela própria história como também a torna de leitura universal, mais fácil pela sua expressividade e simplicidade. Foi isto que se procurou para o álbum *No Caderno da Tangerina*.

Scott McCloud acrescenta que há muitos artistas que costumam simplificar o personagem mas realizam os cenários com pormenores bastante realistas, o que dá ao leitor, tendo em conta a empatia já mencionada, a sensação de que é ele quem está a vivenciar a acção. Hergé, criador do Tintim, é um desses artistas.

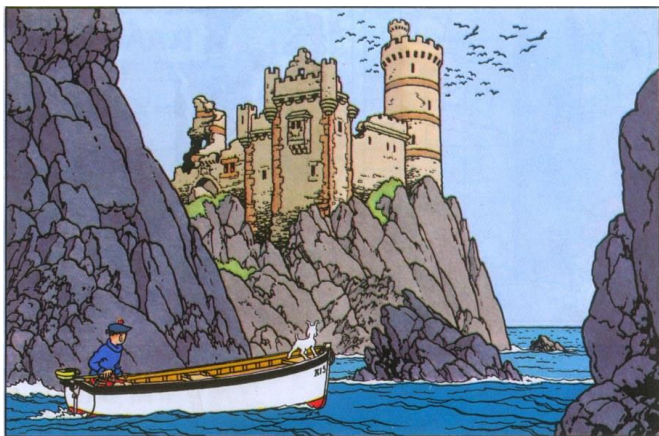


Fig. 55: *As Aventuras de Tintin – A Ilha Negra*, Hergé.

²⁴ McCLOUD, Scott, *Understanding Comics- The Invisible Art*, p.30

²⁵ McCLOUD, Scott, *Understanding Comics- The Invisible Art*, p. 36



Fig. 56: A figura de Spike simplificada, em contraste com um cenário rico em pormenores e realista.

Optou-se, portanto, por uma abordagem do gênero. Os personagens seriam mais cativantes se não fossem tão realistas, e além disso, permitiam uma maior dinâmica de trabalho por parte da autora. Seria uma abordagem muito mais livre, sem as restrições do desenho realista. Mas os seus fortes continuariam a fazer-se notar: um cenário rico em pormenores, ambicionando vivacidade.

Na Banda Desenhada só utilizamos, em teoria, o sentido da visão, mas na verdade os restantes ficam subentendidos. O nosso cérebro encarrega-se de preencher as lacunas. Trabalham-se visualmente os outros sentidos, utilizando onomatopeias ou as tão simples falas, para simular o som. Também conseguimos ter a percepção dos cheiros em determinadas situações, através de certas linhas de expressão que nos dão essa ilusão. Por exemplo, para dar a impressão de mau cheiro, podemos desenhar umas linhas incomodadas, adornadas por algumas moscas.²⁶

Em *No Caderno da Tangerina*, são utilizadas moscas para dar a percepção dos cheiros num cenário de decomposição e morte, como podemos perceber na figura 56.

²⁶ Cf. MCLOUD, Scott, *Undestraining Comics*, p.128.

Os fundos também podem afectar a emoção sentida na Banda Desenhada. Um fundo expressivo ou até distorcido, mostra de forma mais clara ao leitor, o estado de espírito de um dado personagem.²⁷



Fig. 57: Exemplo de fundo na BD *No Caderno da Tangerina*. Neste caso o sentimento transparecido é de medo.

Inicialmente, a dúvida seria que tipo de técnica optar. A autora estava inclinada a adoptar uma que lhe permitisse conjugar com a técnica digital. Seria algo que nunca havia experimentado, pois sempre lhe apelara mais a materialidade do papel e o tradicional. Deste modo decidiu-se que o desenho seria feito em papel, tradicionalmente, mas corado depois, por um tratamento de cinzentos feitos digitalmente a partir de software de tratamento em Bitmap. O trabalho de Tony Sandoval, em *Serpentes da Água*, é uma boa referência para relação com este trabalho. Neste álbum de Banda Desenhada, o autor elaborava os desenhos, na sua maioria em grafite, e depois coloria digitalmente. Era uma simbiose particularmente adequada e eficaz destas duas técnicas. Considerou-se por momentos em fazer isso mesmo, no entanto, o livro tinha a condição de ser obrigatoriamente a preto e branco, pelo que, com cinzentos, a grafite não era apropriada, para além deste meio perder alguma qualidade com a digitalização. Corria-se o risco de ser uma BD menos interessante a nível gráfico, pela pouca diversidade dos tons. Assim, partiu-se para uma abordagem com a qual já se estava bastante familiarizada, e optou-se por utilizar a técnica de tinta-da-china pois seria mais expressiva e menos monótona quando contrastada com os cinzentos que se planeavam acrescentar.

²⁷ Cf. MCLOUD, Scott, *Undestraining Comics*, p.133.

A dúvida seguinte partiu do facto de, a autora não querer fomentar a sua natureza mais perfeccionista e dada a desenvolver pormenores no desenho. Com um prazo apertado, o seu receio era que, ao dar muita atenção aos detalhes, iria perder imenso tempo com cada prancha e passaria o calendário. E assim, deu início a uma série de desenhos, onde ensaiava uma técnica que evitasse este perfeccionismo, onde utilizasse a tinta da china através, não do aparo, mas do pincel, que permitia muito mais liberdade e alguns acidentes, que talvez resultassem, mesmo pela sua imprevisibilidade. Decidiu-se na altura começar pelo meio da história, a partir do capítulo do jogo de futebol, pois além do início da história ainda ter alguns problemas de argumento por resolver, seria um capítulo cuja sequência era suficientemente rica em termos gráficos, e de acção. Nela estariam contidas exemplos de quase todas as cenas seguintes, desde o encontro com o monstro, ao diálogo, a cenas mais chocantes, como o monstro a devorar o coelho vivo. Daria para explorar e experimentar quase todo o tipo de grafismo e transições de vinhetas, que seriam utilizados ao longo do livro. O único elemento importante para a história que não apareceria ali, seria a Tangerina e um tipo de grafismo mais expressivo que existe no final da história, envolvendo ambientes mais oníricos.

Assim, deu-se início aos desenhos dessas pranchas a pincel e desenharam-se duas pranchas completas. Verificou-se na terceira página desta sequência, que talvez esta não fosse a melhor abordagem, pois as páginas já realizadas demonstravam a tendência de fazer muitos pormenores no cenário, bem como o uso do aparo. Esta tendência surgiu da necessidade de melhorar os cenários. Na primeira página estes estavam longe e não precisavam de tanto pormenor, poderiam ser simplificados, mas na terceira página, estes já se encontravam bem mais perto, portanto, foi preciso investir mais nos pormenores. E assim, poderia destacar-se mais o personagem Spike no meio das plantas, utilizando um material diferente, ou seja, o pincel.



Fig. 58: Primeira e terceira prancha realizadas. Note-se as diferenças entre o tratamento dos cenários.

Apesar do intuito destas páginas ser o mesmo, isto é, de utilizar o pincel e dar pouca importância ao pormenor, a autora sentiu necessidade de utilizar o aparo nos cenários, resultando num cenário realista e com pormenores mais ricos. A terceira prancha considerou-se mais apelativa e interessante do que a primeira, completamente feita a pincel. Isto porque o aparo trouxe riqueza aos cenários, tornou-os mais realistas, pois o pormenor que o aparo permitia, conferia esse realismo que o permitia ser vivenciado. Foi então que se chegou à conclusão que este álbum ganharia muito mais, explorando essa tendência da autora e não valia a pena estar a contrariar uma boa tendência. Foi quando surgiu o primeiro problema de incoerência, pois as páginas realizadas com pincel ficaram muito diferentes das restantes, pelo que tinham de ser feitas novamente.

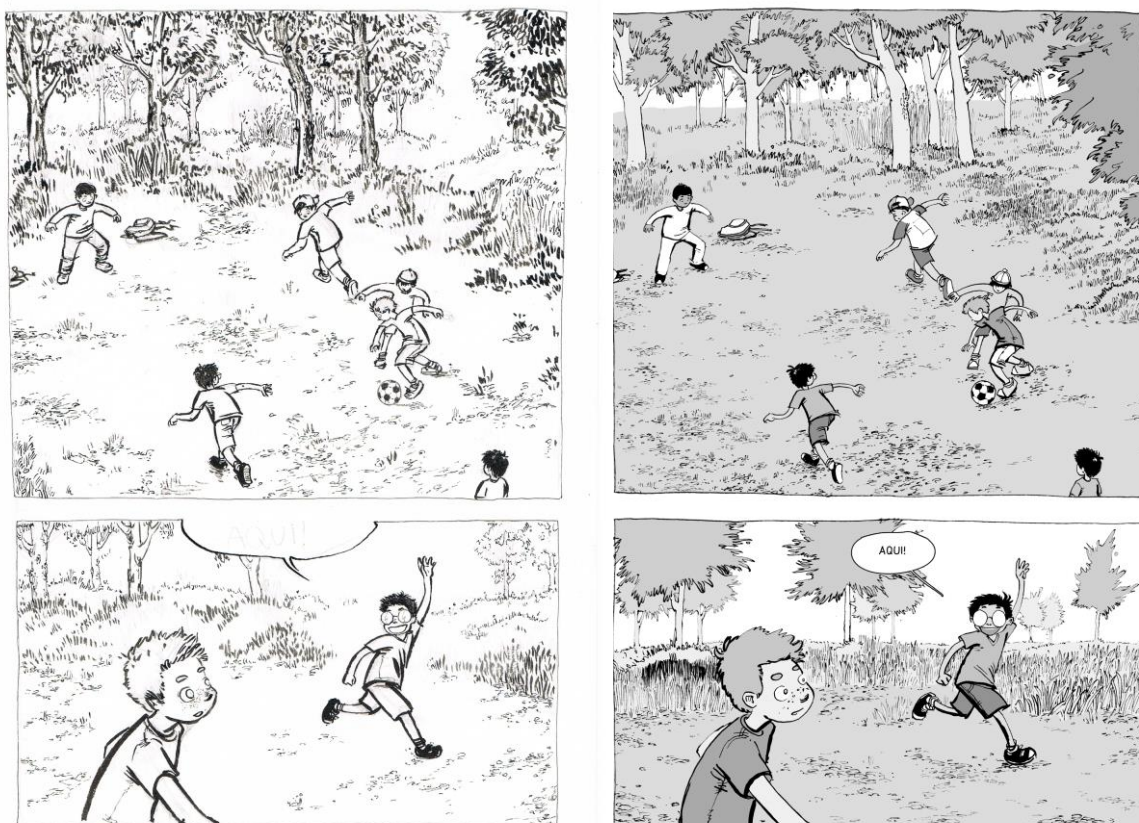


Fig. 59: A primeira prancha realizada, depois de refeita.
Podemos compará-la com a original.

Deste modo, a página, ao ser refeita, foi maioritariamente realizada a aparo. São bem visíveis as diferenças entre uma e outra, apesar do enquadramento ser exactamente o mesmo. Cumpru-se com as características estilísticas do resto das páginas, de forma a que não existisse incoerência, numa situação em que esta não se adequaria. Era a primeira página do capítulo, que apenas servia para enquadrar e contextualizar uma acção que se passaria momentos mais tarde, isto é, o aparecimento do monstro e perseguição de Spike. Logo, não existiam razões para o grafismo ser diferente e, tal, seria muito incoerente.

3.5 Incoerências

Além do que já foi referido, acerca das incoerências que necessitaram de melhoramento, pois não se harmonizavam bem com as páginas restantes, como tem sido averiguável, ao longo da realização deste álbum de BD, existem algumas incoerências de estilo e grafismo de natureza intencional. O curioso é que, apesar de serem claramente intencionais e assumidas, não se pode dizer que não tenham sido intuitivas, isto é, surgiram de um misto de conflito interno e emoção sentida na página e na história. A própria Tangerina, quando se zangava, provocava a necessidade de se desenhar mais realista, e de lhe conferir mais expressão. Se a desenharmos com aquelas feições tão sérias, conseguimos transmitir o seu estado de espírito, algo que com um cartoon simplificado era mais difícil. Assumiu-se então essa incoerência, pois era importante mostrar a quantidade de emoções que podem ser transmitidas através do grafismo. A autora sentiu que essas páginas possuíam uma necessidade diferente das restantes, e portanto uma técnica e grafismo distintos.

Na questão da incoerência estilística provocada pela evolução do desenho, é bem visível, se olharmos para a cena da bola de futebol e as primeiras páginas do livro, que foram das últimas a serem realizadas. Não só os cenários foram ganhando mais qualidade, como os personagens foram sofrendo mudanças. O próprio desenho estava mais difícil ao princípio.



Fig. 60: Uma das primeiras pranchas a serem realizadas, mostrando o estado inicial do desenho.



Fig. 61: Uma das últimas pranchas a serem realizadas, mostrando a evolução do desenho.

Nestas páginas, que contêm acções e acontecimentos muito semelhantes, podemos ver que a expressão do personagem Spike na prancha da direita, foi feita de uma forma muito mais descontraída, com traços mais soltos e exagerados, sem receios de fugir à anatomia, de forma a transmitir a mensagem, que neste caso era de medo e expectativa. Este personagem acabou também por adquirir uma estrutura mais comprida, podemos ver isso nos braços e no pescoço. Até o nariz perdeu alguma forma e tornou-se mais simples, mas mais eficaz expressivamente.

A verdade é que o desenho se vai descobrindo a si mesmo. Por vezes, devemos abraçar a naturalidade com que ele surge e evolui ao longo do trabalho. As pranchas seguintes tiveram uma diferença entre a sua execução, separada por cerca de sete meses, nos quais, a autora desenhava uma prancha por dia, todos os dias. Nelas podemos observar que, tanto o cenário, como o personagem representado adquiriram evoluções

no seu grafismo e execução. O próprio tempo que demoraram a ser feitas não é muito diferente, apesar da prancha feita mais recentemente possuir qualidades gráficas muito mais exigentes, pelo seu pormenor.

Curiosamente, o desenho da página mais recente, por ter fluído de uma forma tão natural, torna-se muito mais descontraído, mesmo existindo essa exigência gráfica. A própria sequência é mais fluida, o movimento do personagem Spike mais espontâneo, bem como a sua expressão. Também Tangerina sofreu algumas mudanças no decurso natural do trabalho, em particular no cabelo.



Fig. 62: Um dos primeiros desenhos da Tangerina na BD. O cabelo parecia estar por resolver.



Fig. 63: Um dos últimos desenhos da Tangerina na BD. Aqui já tinha sido encontrada uma solução gráfica para o cabelo.

Aliás, houve algumas situações em que a personagem Tangerina teve de ser refeita. As primeiras vezes em que se desenhou esta personagem no capítulo 3, resultaram mal, pois não se encontrava uma forma de desenhar o cabelo. Na questão tanto da perspectiva, como a configuração do próprio cabelo. No entanto, embora essa dificuldade seja visível na figura 63, como página até resultou bem e não necessitou de

ser refeita. Porém, na cena da sala de aula no capítulo 3, já existiram alguns problemas que tiveram de se resolver, repetindo esses quadrinhos.

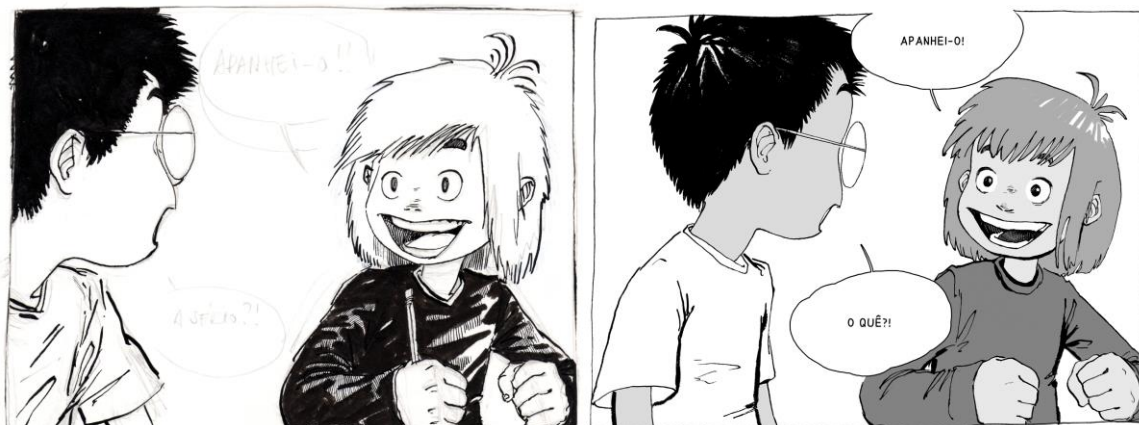


Fig. 64: Quadradinho em que a Tangerina foi refeita devido ao cabelo.

Podemos ver como o cabelo estava com um aspecto inacabado e espetado, como se não se soubesse bem para que lado ele estaria virado. No quadrinho seguinte já encontramos a solução para este problema. Foi-lhe dado um toque mais arredondado nas pontas, o que o tornou um pouco mais estável. Também a expressão corporal de Tangerina sofreu algumas alterações, tendo ficado mais natural e expressiva. Neste quadradinho também é visível, que a camisola da Tangerina foi planeada inicialmente para ser de cor preta. Mas tal, conferia-lhe um tom demasiado pesado, pelo que todos os quadradinhos desta sequência, que continham a personagem Tangerina tiveram de ser retocados digitalmente.

Existe incoerência também na forma como se pensaram os separadores. A ideia partiu precisamente do título do livro: *No Caderno da Tangerina*. Sendo a história passada no caderno dela, faria sentido que os separadores fossem as páginas do seu caderno, com os seus desenhos.



Fig. 65: Separador do livro.

Assim utilizou-se uma técnica diferente da do livro, que estivesse associada aos desenhos mais infantis, como é o caso do lápis de cera. E adoptou-se um estilo de desenho muito livre, mas básico, directamente aplicado na folha e mal pintado. Para que simulasse o desenho de uma criança. Existe incoerência entre os separadores e as pranchas da história, porque existiu a necessidade de se integrar os separadores num género de caderno, pelo que são coisas à parte, não exigindo consistência gráfica com o livro. Estes separadores foram idealizados para ser a cores, mas na versão final impressa ficaram cinzentos.

3.6 Discrepâncias entre Versão Digital e Versão Impressa

Depois de resolvida a questão do desenho, surgiu o desafio dos cinzentos. Foi algo que se ponderou por algum tempo, pois existia a dúvida se acrescentava algo ao desenho ou não. A ideia inicial, partiu da intenção de conferir aos desenhos das páginas mais simples, alguma complexidade e, por sua vez, às páginas mais complexas a nível gráfico, permitia uma melhor distinção entre os vários elementos compositivos desta. Os cinzentos seriam feitos digitalmente em software de edição de imagem, de forma a que não se arriscasse estragar os desenhos, fazendo-o tradicionalmente. Acontece que, sendo a autora, tão dada aos detalhes nos seus desenhos, com cenários tão ricos em pormenores, ao fazer os cinzentos, corria o risco de tirar algum destaque ao desenho.

Resolveu-se por fazer os cinzentos, mas reduzindo a intensidade destes ao mínimo, até ficarem o mais claros possível.

Porém, o resultado final impresso ficou ligeiramente diferente do que era inicialmente pretendido. Podemos ver em baixo as diferenças entre a versão digital e a versão oficial impressa.



Fig. 66: Versão digital de uma página (esquerda); versão impressa da mesma (direita).

Esta foi uma das decisões com a qual, houve um certo arrependimento. Pois na versão impressa, não se considerou que tivesse sido uma boa solução. Os cinzentos ficaram demasiado escuros, pelo tom amarelado do papel e isso retirou relevância aos desenhos. Neste caso, os cinzentos eram necessários para que o ambiente da chuva se tornasse mais intenso e, por isto, deveria ter sido aplicada uma gama de cinzentos mais claros. Se bem que, nas restantes pranchas, não seriam, de todo, necessários.

4. CONCLUSÃO

O desenvolvimento da presente dissertação, possibilitou uma melhor compreensão acerca da problemática da incoerência estilística. Pudemos verificar que a incoerência é algo que é natural em muitos artistas, como é observável nos autores referidos. Este problema verificou-se também no desenvolvimento do álbum de Banda Desenhada *No Caderno da Tangerina*. Por ter sido a primeira BD da autora, esta teve ainda que procurar pela melhor forma de realizar o projecto, ou seja, teve de encontrar o seu próprio estilo e linguagem e, de acordo com alguns parâmetros teóricos essenciais, utilizá-lo de maneira a que todo o conteúdo fosse transmitido o melhor possível. Precisamente por se tratar de uma primeira obra e o estilo não se encontrar bem definido, acabou por ocorrer uma natural evolução do desenho, verificável entre o começo da realização do álbum e a versão final. Esta evolução foi o que originou grande parte da incoerência, porém, esta foi também constatável sob a forma de uma intencionalidade, pois a autora sentiu, a dada altura, a necessidade de transpor um estado de espírito, humor e atitudes de alguns dos personagens. Depois desta análise aos vários autores que revelaram incoerência estilística e de comprovarmos que, tal fenómeno acontece na prática, podemos concluir que, apesar de certas incoerências gráficas não se incluírem bem no mesmo álbum, tendo existido a necessidade de refazer algumas páginas para que houvesse maior harmonia, na realidade esta problemática é averiguável em muitos autores, além dos que vimos e, por isto mesmo, é algo muito natural no decorrer da carreira de um artista e, por vezes, algo a ser aproveitado positivamente. A incoerência estilística de natureza intencional tem uma forte componente narrativa, na medida em que ajuda a contar a história e a causar maior impacto nos leitores, em determinadas cenas ou momentos da Banda Desenhada, que se destacam das restantes mais coerentes, por representarem um momento de catarse, um gesto impulsivo e furioso, ou uma zanga do personagem.

Um dos propósitos iniciais deste trabalho era também contar uma história. Partindo deste objectivo, pretendia-se encontrar a melhor forma de a contar, e isto conseguiria-se através de um estilo gráfico. Para além de se terem verificado grandes dificuldades na esquematização do argumento e manipulação do tempo, a autora revelou problemas quando tentou definir a sua linguagem estilística, pois não possuía ainda nenhum estilo específico e a realização desta Banda Desenhada foi um começo do zero.

Apenas existia uma tendência para o realismo, que se procurou desde o início contrariar, apelando à linguagem gráfica mais simplificada e expressiva do cartoon no caso dos personagens. A tendência para o realismo acabou por se manifestar nos cenários, algo que resultou positivamente quando se harmonizaram com os personagens, gerando um contraste interessante. Porém, curiosamente, esta tendência revelou-se também nos personagens, originando uma incoerência estilística dentro da linguagem gráfica destes. A sinceridade acabou por ser uma boa solução neste caso, pois ganhou diversidade técnica e tornou-se um projecto experimental.

Os factores que poderiam ter corrido melhor no produto final, foram essencialmente do âmbito do guião e *storyboard*. A autora revelou inexperiência na manipulação do tempo dentro da narrativa, apresentando tendencialmente pouco ritmo, não acrescentando muito à história. A nível do desenho, os cinzentos não foram uma boa opção, pois retiraram a essência e até mesmo a pureza que se procurava inicialmente.

Por isso o foco positivo deste álbum de Banda Desenhada é precisamente o carácter experimental do desenho, que pode originar outras investigações dentro deste tipo, referentes a como a banda desenhada pode ser um meio experimental dentro do desenho e mesmo a nível conceptual, como uma forma de transmitir uma ideia e várias possibilidades sobre como o fazer.

BIBLIOGRAFIA

Alfaiate, Rita (2017), *No Caderno da Tangerina*, Lisboa: Ed. Escorpião Azul, ISBN: 978-989-99800-4-4

Eisner, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Florida: POORHOUSE PRESS, ISBN: 0-9614728-1-2

Gaiman, Neil; McKean, Dave (1988/1989/1991) *The Black Orchid*, Editora DC Comics (2012), USA, ISBN: 978-1-4012-4035-6

Golding, William (1954) *O Deus das Moscas*, 2ª Edição, Lisboa: LEYA SA-Publicações D. Quixote, ISBN: 978-989-660-070-9

Hague, Ian (2012) *Beyond the Visual: The Roles of the Senses in Contemporary Comics* [consult. 2017-07-23] Disponível em <URL: <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Article-Hague.pdf>>

Hewlett, Jamie, (2009) *Tank Girl One (Remastered)*, Edição 1, Editora Titan Books, Londres, ISBN: 9781845767570

Kafka, Franz, (2009) *A Metamorfose*, Guimarães: Ed. LEYA S.A.(2009), ISBN 978-989-660-306-9

Kelly, Joe; Niimura, JM Ken (2009/2014) *I Kill Giants*, Edição Portuguesa (2014), Editora Kingpin Books, ISBN: 978-989-8673-07-7

Lee, Stan; Buscema, John. (1984) *How To Draw Comics The Marvel Way*. Touchstone, ISBN: 978-0671530778.

Lupoi, Marco M. *et al.*, (S.D.) *Hergé, Tintin – Os Clássicos da Banda Desenhada nº 9*, Portugal, ISBN: 989-559-040-7

Lupoi, Marco M. *et al.* (S.D.) *Hugo Pratt - Corto Maltese - Os Clássicos da Banda Desenhada* nº 3, Coord. Edições Devir, ISBN: 989-559-033-4

Lupoi, Marco M. *et al* (S.D.), *Jean Charlier e Jean Giraud - Blueberry - Os Clássicos da Banda Desenhada* nº 18, Coord. Edições Devir, ISBN: 989-559-049-0

Lupoi, Marco M. *et al* (S.D.), *Moebius, A Arte de Moebius – Os Clássicos da Banda Desenhada* nº 17, Coord. Edições Devir, ISBN: 989-559-048-2

McCloud, Scott, (1993) *Understanding Comics- The Invisible Art*, Editora Harper Collins Publishers, ISBN: 0-06-097625- X

McCloud, S. (2000) *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, William Morrow Paperbacks, ISBN: 978-0060953508

McCloud, Scott. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks, ISBN-13: 978-0060780944.

Moebius, (2002) *Arzach*, ASA Editores II, S.A. – Portugal, ISBN: 972-41-3225-0

Moebius, (2015) *A Garagem Hermética*, Edição Portuguesa, LEVOIR, ISBN: 978-989-682-586-7

Pedler, Martyn, *An Interview with Dave McKean* [consult. 2017-08-15] Disponível em <URL: http://www.bookslut.com/features/2010_10_016702.php>

Queiroz, J. P. (2008) *Redigir um Trabalho* . [consult. 2016-03-11] Disponível em <URL: http://sites.google.com/site/textosdeinteresse/redigir_trabalho.pdf>.

Quino (1992), *Toda a Mafalda – Edição Comemorativa dos 50 Anos*, Lisboa: Verbo-BABEL, ISBN: 978-972-22-3129-9

Sandoval, Tony (2014), *As Serpentes da Água*, Editora Kingpin Books, Lisboa, ISBN: 978-989-8673-05-3

Sandoval, Tony (2017), *Nocturno*, Editora Kingpin Books, Lisboa, ISBN: 978-989-8673-37-4

Satrapa, Marjane (2000/2001), *Persepolis*, England: Pantheon Books e Jonathan Cape (2003/2004), ISBN: 9780224080392

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1950 to 1952*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 1-56097-589-X

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1953 to 1954*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 978-1-56097-614-1

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1955 to 1956*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 978-1-56097-647-9

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1967 to 1968*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 978-1-56097-826-8

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1977 to 1978*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 978-1-60699-375-0

Schulz, Charles M.(2004) *The Complete Peanuts 1997 to 1998*, Ed. Fantagraphics Books, ISBN: 978-1-60699-860-1

Smagula, H. J. (2002) *Creative Drawing*. Londres: Laurence King Publishing.

Smolderen, Thierry, *The Origins of Comics- from William Hogarth to Winsor McCay*, University Press of Mississippi, ISBN: 978-1-61703-149-6

Toriyama, Akira (1984), *Dragon Ball vol.1*, Lisboa: Planeta DeAgostini, SA (2001), ISBN: 972-747-447-0

Zulli, Michael (2010), *The Fracture of The Universal Boy*, Editora Eidolon Fine Arts, ISBN: 978-0-9835138-0-3